№ 8 (39)'2000

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

Icewind Dale
Маленькой Interplay хочется много денег

Deus Ex
Вы не поверите, но Ромеро сделал хорошую игру

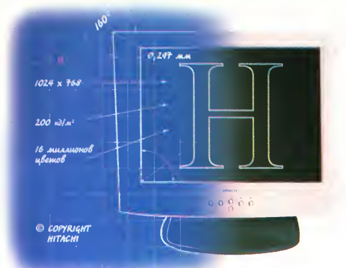
Diablo 2
Когда Варвар, Амазонка, Паладин, Волшебница и Некромант решили хлебнуть пивка...
Конкурс! Выиграй футболку с логотипом Diablo 2!

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН









ЧЕТКОСТЬ
К а ж д о й
д е т а л и

WWW.RUS.RU

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД 2000

17"	CM610ET –	самая экономичная модель	0.21(0.26)	1280 × 1024@76	$264*
	CM650ET –	модель с укороченной трубкой	0.21(0.26)	1152 × 870@76	$363*
	CM643ET –	лучшая модель в своем классе	0.21(0.26)	1600 × 1200@75	$399*
19"	CM776ET –	лучшее сочетание цена/качество	0.21(0.27)	1600 × 1280@72	$492*
	CM769ET –	монитор для профессионалов	0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$628*
21"	CM811ET Plus –	профессиональная серия	0.21(0.27)	1600 × 1280@75	$940*
	CM813ET Plus –		0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$1020*
	CM815ET Plus –		0.21(0.27)	2048 × 1536@75	$1390*
TFT	CML 150XE –	15" Super TFT монитор		1024 × 768	$998*

** Даны ориентировочные розничные цены*

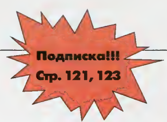
Наши партнеры:

Москва:		Скид	(095) 270-0467	**Мурманск:**	
AC Computer	(095) 285-5658	Техмаркет Компьютерс	(095) 723-8130	ТехноЦентр Система	(8152) 452-883
Altech	(095) 246-8071	**Владивосток:**		**Нарьян-Мар:**	
Flake	(095) 236-9860	ГЕГ - Центр	(4232) 220-369	Центр Инус	(81853) 239-25
NIX	(095) 216-7001	Компания Лион	(4232) 225-700	**Новосибирск:**	
LANK	(095) 234-0012	**Воронеж:**		Нейрон	(3832) 182-424
TERSYS	(095) 230-6057	Риан	(0732) 777-556	**Санкт-Петербург:**	
TIS	(095) 351-8801	ФинАрт	(0732) 777-891	Норма	(812) 218-9662
Арбайт	(095) 725-8008	**Екатеренбург:**		**Сыктывкар:**	
Вентура	(095) 361-9820	ОптикомП	(3432) 510-865	Эльф	(8212) 291-084
ИКС Технология	(095) 262-1756	**Иркутск:**		**Тверь:**	
КПД	(095) 945-4324	Рэвэр	(3952) 204-000	Визард	(0822) 423-333
Свиблово-Групп	(095) 189-6008				

Мы ищем дилеров



Москва, Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701 факс: (095) 215-2057
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
www.rus.ru E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru



Всем привет!

Ultima Online обладает свойством портить впечатление от других игр. Хочу я этого или нет, но она стала для меня своего рода критерием качества (несмотря на все ее баги и недостатки). И, поверьте, планка выставлена достаточно высоко. Чем глубже погружаешься в находящийся в постоянном развитии мир UO, тем труднее уговорить себя получать удовольствие от прочих игрушек.

Вторая Diablo в этом плане не стала исключением. В течение первого часа игры я постоянно ловил себя на мыслях, что вот это - нелогично, это - странно, а это - просто убого. И все же никуда я не делся, попал под обаяние DII, увлекся и в темпе блицкрига отыграл "амазонью" кампанию. А вот игра на Battle.net разочаровала. И не только постоянной глючностью и падением серверов. Просто сетевая Diablo II практически ничем не отличается от несетевой. В нее не привнесено ничего такого, чего вы уже не попробовали в оффлайне. Те же карты, те же монстры, те же квесты, те же боссы. Есть, правда, возможность выяснять с другими игроками, кто "самее", баловаться РК'иллерством. Но это уже на любителей. Хорошо еще, что разработчики учли печальный опыт предшественницы, теперь информация о персонажах хранится на игровых серверах, что сделало невозможным читерство.

В общем, само собой так получилось, что номер, который вы только-что открыли, "заточен под Дьяблу". Причем, ввиду того, что каждый редактор настаивал, что статья по Diablo пойдет центровым материалом в его раздел, дабы никого не обидеть, мы порешили вынести "диявольскую" тему в отдельную Zone.

Не остался в стороне и наш давнишний сказитель - старшина Степанов. О приключениях его героя - читайте в Z-Zone'овском рассказе.

Во второй раз собрались попариться за чашкой сакэ в бане фуроси наши знатоки игровых теорий и практик. На этот раз разговор у них пойдет о гайдах и солюшенах.

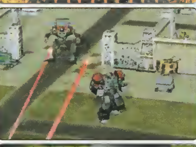
Вняв многочисленным вашим просьбам мы напряглись и внесли коррективы в порядок подготовки и выделки компакт-диска. Теперь вы сможете узнать о содержимом оного еще в процессе покупки журнала.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко

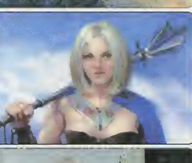


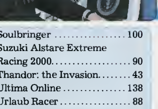












Список игр в номере:

Покер

Заплесневелая дверь склепа с жалобным скрипом отворилась, и в подземелье заглянула загорелая физиономия паладина. "Экспа-экспа-экспа..." – бормотал он. Пятеро скелетов, режущихся в покер на алтаре с защитой от яда, бросили карты и с визгом ринулись по коридору. Паладин побежал было за ними, но запутался в каких-то синих светящихся нитях на полу и с воплем: "Гребаная защитная аура!" – рухнул лицом вниз около алтаря. Впрочем, сумев, наконец, подняться, он возблагодарил бога за возможность отдохнуть. Подвинул бочку поближе к алтарю и принялся задумчиво перебирать карты.

Тут одна из плит на стене разлетелась на куски, и из образовавшейся дыры выпрыгнул паренек неслабых габаритов с раскрашенной физиономией. Размахивая двумя топорами, он устремился к алтарю, возле которого сидел Паладин. "Э-з-з, да ты не монстр - огорченно произнес Варвар, и в глазах его отразилась напряженная умственная работа. - Не монстр – значит NPC... Ты в курсе, что Моя велик?.. О, покер?!"

Вновь прибывший без долгих разговоров уселся рядом с Паладином на соседнюю бочку и принялся по одной складывать карты в колоду. Ему зто почти удалось, но тут резкий порыв ветра разбросал шестерки по подземелью. За спиной паладина открылся телепорт, откуда грациозно шагнула Колдунья. "Мальчики, я с вами! Знаете новый анекдот? Возвращается как-то Султан из командировки, а в гареме...". Дамочка подвинула третью бочку к алтарю, хихикнула и бросилась помогать Паладину и Варвару собирать карты с пола.

"Двое здоровых мужиков эксплуатируют девушку. Смотреть противно! Правильно сделали наши матери, что прогнали зтих волосатых животных из своей деревни...". Возле алтаря было уже четыре бочки, и на одной из них сидела молодая блондинка спортивного вида. " Выгнали, кстати, за то, что те не разрешали дамам играть с ними в карты," – продолжила Амазонка, задумчиво поглаживая тетиву лука.

Наконец колода была собрана, и четверка только было принялась разбирать карты, когда ближайший саркофаг со скрипом открылся и из него показался помятого вида Некромансер, протирая заспанные глаза.

"Вот молодежь пошла, поспать не дают, – недовольно ворчал он. – Что, вас уже четверо? Тогда я раздающий. Красотки, подвиньтесь!" – последнее замечание было адресовано Амазонке и Колдунье, между которыми костлявый дяденька, хитро улыбаясь, приметил себе место. А поскольку предусмотрительный варвар разбил все оставшиеся бочки в поисках золота, то Некромансер приказал своему голему лечь и по-турецки уселся на его каменной спине.

Мой любимый герой:

- ❒ Паладин
- ❒ Варвар
- ❒ Колдунья
- ❒ Амазонка
- ❒ Некромант

Меня зовут:____________________

Мой почтовый индекс и адрес:

____

____

____

____

Мой телефон:____________________

P.S. *Пожалуйста, пишите адрес разборчиво.*

Выслать до 15 августа!

Навигатор Игрового Мира и компания Soft Club проводят лотерею по игре Diablo II

Вырежи и пришли нам зтот купон, указав на нем свой любимый персонаж в игре Diablo II, а также свой обратный адрес. И если твой персонаж совпадет с тем, кого загадали мы, у тебя появится шанс стать одним из счастливчиков, которые получат приз. А у нас, как ты уже знаешь, драгоценный читатель, есть две фирменных футболки с логотипом Diablo II и коробка с зтой игрой, прямиком из заброшенного склепа.

Установившуюся было тишину, которую нарушало лишь шлепанье карт об алтарь, прервала неугомонная Колдунья: "Ой, мальчики, а давайте наградим, что ли, читателей "Навигатора", они же нас так любят! Только вот чем?" – "Ну, у меня майка есть лишняя, – сказала Амазонка, сняв верхний доспех и демонстрируя собравшимся прекрасную черную майку с логотипом Blizzard на груди и надписью "Diablo II" на спине. – Чем не приз? Могу пожертвовать ради наших драгоценных читателей, благо у меня запасная есть". – "Моя тоже есть такой нательный armor, – сказал Варвар, – только он размера XXXL – мне маленький, отдам без сожалений". Паладин задумчиво потер подбородок. "Все зто хорошо, но нужно что-то более существенное... Божественное такое...". Тут Некромант, который все зто время неотрывно разглядывал надпись Blizzard на майке Амазонки, ни слова не говоря, поднялся, прошествовал к саркофагу и под общий вздох изумления извлек на свет коробку с логотипом Diablo II. Вернулся к алтарю и продолжил пялиться на надпись Blizzard.

"Откуда она у тебя?" – прошептал Паладин, поглаживая лицензионный бокс с игрой.

"Да так, снял со скелета одного, у него еще визитки были с надписью Soft Club RP Manager", – ответил Некромант, не отрывая взгляд от Амазонкиной майки, – как вы уже, наверное, заметили, по натуре он был созерцателем.



Константин Подстрешный: Варвар
Софья Орехова: Амазонка
Андрей Шаповалов: Некромант
Revenant: Колдунья
Андрей Алаев: Паладин





Diablo II: Barbarian
Точка зрения дикаря

"Не принимаю вашу жизнь,
Заросшую коварства тиной!
Под небом чистым вырос я среди
земли пустынной.
Но человек я, прежде чем король,
и меч поможет мне
Назначить вам расплату, псы, по
Истинной цене!"
Роберт Говард

Моя неимоверно велик. У Моя есть много-много женщин, они петь Мне песня и хвалить Моя, потому что Моя любить экспа почти так же, как песни дочери калмыцких степей Земфиры (очень уж они напоминать Мне Моя речь).

Моя есть храбр. Но в начале пути Моя быть немного наивен. Думать, что быстро-быстро убивать Дьявол и возвращаться назад к Моя женщинам. Но теперь Моя знать, что путь к рогатой ящерице не так-то легок. Моя собрать очень много экспы и сильно загореть по дороге, хотя Моя любить экспа почти так же как, песни дочери калмыцких степей Земфиры...

Моя рассказывать все по порядку.

Памяти Фафхарда, Конана, Отиллы, Бран МакМорна, Кормак МакАрта, Турлоф О`брайена и всех прочих варваров, выдуманных и реально существовавших, посвящается

Вчера Моя встречать паладин. Он быть уверен, что победит, потому что весь закован в сияющий доспех. ХА! Моя жарить паладин прямо в доспех, Моя любить мясо в фольге. А все потому что Моя – варвар, и Моя – велик!

Варвары (то есть мы) – это танки, основное занятие которых – стоять в толпе врагов и методично рубить окруживших нас шакалов. Наше призвание – открытый бой, никакой подлой стрельбы из-за угла. Когда стан врагов редеет, слышатся звон складываемых в инвентаре трофеев, бульканье бутылочек, и мы снова направляемся на поиски экспы. Но это не значит, что варвары умеют меньше, чем остальные.

Моя очень много что уметь. Например, прыгать. Нечего хихикать! Во-первых, остальные и этого не могут, а во-вторых, это очень даже важно... Да, на дистанции наш брат варвар максимум, что может – это швырнуть во вражью рожу метательный топор, ну или бутылочку какую. Но вот в ближнем бою прокачанным дикарям нет равных, мы умеем держать в каждой руке по оружию и биться парой двуручных мечей, быстрее, чем паладин одним. А как мы танцуем Whirlwind – закрутившись в танце смерти, рубим всех на своем пути; и самое главное – умеем громко кричать. Моя любить варваров!

Внимание! Следующий абзац является открытой агитацией игры за варвара и открытой пропагандой Diablo 2

Моя не ест Некромансер, тот слишком костлявый; Моя ловить его и варить холодец. Потому что он плохо говорить об игре.

Сразу после выхода Diablo 2 в Сети, как грибы после дождя, полезли злые рецензии на игру. Мол, и графика там не такая, и экспа неправильно растет, и напарниками управлять нельзя, и сейвы плохие... Короче, это все фигня, легче легкого высказать "Фи" игре, в которую будут играть миллионы, полаять на слона и так прослыть великим и ужасным. Никто вам не обещал RPG всех времен и народов, а открыто говорили: это будет то же Diablo, только большое и красивое. То бишь, игра еще более попсовая, чем первая часть. Если не нравится - бросайте нафиг Diablo и идите играть во что-нибудь более эрпэгэшное и манчкинское вроде Icewind Dale, а нас, варваров, оставьте с воплями носиться по просторам игры и получать от этого свой скромный аркадный кайф.

Большие города, В которых никогда Ты раньше не бывала

Оказывается, мир очень большой, в нем даже больше двух городов, есть проливы – Лабрадор и Гибралтар... А еще – леса, пустыни, тропические джунгли, затерянные подземелья, пещеры – обителище разных тварей, которые не показываются под милосердным солнцем, и – города, города... Забудьте о подгрузках между уровнями, да и об уровнях тоже забудьте. Забудьте о жалкой деревне Тристрам (к тому же ее все равно больше нет). Моя был в целых четырех городах! Правда, четвертый город какой-то странный. Во-первых, он находится почти в Аду, а во-вторых, в нем всего трое жителей. Кроме того, попав на тот свет, Моя был очень удивлен – оказывается, ангелы тоже любят деньги. Вот ведь, блин, – Моя их спасает, а они не прочь на этом деле руки нагреть.

Вообще, они все какие-то странные, эти городские. Вот помню, выполняет Моя както квест, прихожу к заказчице, а та говорит: "Вот тебе в награду лучшая воительница". Ну, Моя сразу обрадовался – страсть как



● Это не Моя! Когдо Моя пришел, они все были уже мертвы!

люблю всяких воительниц. Однако девочка по имени Ахкаяма (тяжело ей, наверное, было в школе с таким-то именем) настроена была совсем не романтично – бегала вокруг с луком, суетилась. Женщина эта быстро Моя надоесть, но что самое удивительное – совсем ничего не понимала и никак отстать не хотела. Очень сильно надоесть! А поскольку Моя джентльмен, то не мог убивать знакомый дама больше раза в день. Поэтому Моя поступать с Ахкаямой, как с пятой женой – оставлять возле толпы монстров, а сам прятаться за стенкой. Бедная Ахкаяма... Что, интересно, кто был первой жертвой? А такая девушка – Амазонкой звать. Моя ловить Амазонка в странном месте, называется battle.net; Моя думать, здесь ошибка, на варварский это переводится как "Битвам Нет", а там только и делают, что дерутся. Помнится, в молодости (когда у Моя еще не было много женщин) Моя поймать в горах дикую медведицу, она была и то нежнее в любви, чем эта... Впрочем, теперь Моя знать, что у Амазонки вкусное мясо. Намного вкуснее, чем у медведицы.

Лесок, ручеек, полянка... Чум, Юрта, Женщины... тьфу... Музыка, Звук, Графика...

Моя тут оторвали от бренных останков упитанной Колдуньи и попросили сказать пару слов о графике и пикселях, мол, все сказали, а ты нет. Поскольку Моя из далекого северного племени, то, вообще говоря, имеет о пикселях самое туманное представление. По-моему, это такой зверек, который живет на севере и раз в два года идет топить мониторы в Ледовитом океане. Но уж если просят, то сказать надо.

Ну и что с того, что разрешение 640 на 480, а трехмерностью так и не запахло? Мне-то до этого какое дело? Мне нравится, когда картинка на экране красивая, а она красивая. Мне нравится, когда монстры страшные, а они страшные. Моя не спрашивать, и другим не советовать знать, сколько пикселей помещается в одном монстре, иначе они очень-очень злятся, когда Моя их считает.

Ясный Кром, лучшие песни – те, что поют мои женщины, которые ждут на берегу, когда Моя вернется на дракаре, полном добычи. И нет лучше музыки, чем плач женщин врага: они знают – их мужчины никогда не вернутся домой. Хотя здесь тоже звуки ничего. Особенно мне нравится смачный хрюк, который издают монстры, когда мои топоры вскрывают им черепа, или мой боевой крик, повергающий врага в ступор. Музыка же, наоборот, не очень понравилась. Она, конечно, хоть и жутко атмосферная, но по-настоящему запомнилась только одна мелодия – та, что звучит в оскверненном гареме, с вокалом и женскими постанываниями – прям Бритни Спирс на каторге. Культовая тема из Тристрама, которая была еще в первой "Дьябле", конечно, не в счет. В целом Моя утверждать: звук не велик, но хорош.

Что бы вам такого сказать напоследок? Можно Моя просто крикнуть в ухо?..

Что Моя сказать вам еще? Что шаманы из Blizzard не зря последние три зимы варили свое зелье? Что появилась игра, которая может стать самой продаваемой за всю историю, скинув с этого пьедестала Myst? Моя может сказать, что Моя нравится, когда топор проламывает череп жалкого колдунишки, разбрызгивая гнилые мозги по стенкам. Когда ради нового скилла приходится по два раза вычищать Ад от демонов. Когда Моя прыгает над головами врагов или находит броню с Defense 392. О, да, Моя еще очень много может сказать про эту игру, но зачем быть болтливым, как люди больших городов?

Моя любить эту игру! Вот и все, что Моя может вам сказать.



● Помогите, но меня нопало полчище корав! (Скрин снят на секретном уравне.) Для тага, чтобы папасть на нега, нужна пасле акончания игры в первам гараде смешоть в Horadic Cube ногу Вирта и один тамик Town Partal, пасле чега аткроется телепорт но коровий уровень.

Diablo II: Амазонка Пристальный взгляд на мелочи

"Любуйтесь, хотите ли, не хотите ли! Принимайте, ждали или не ждали!"
М.Кузмин

Вторая "Диабла" так и не стала откровением, каким когда-то явилась первая. Наверное, она и не должна была им стать, но, право, жаль...

Хор страдальцев, на все лады распевающих в диапазоне от задумчивого "что-то в этой игре не так" до категоричного "лажа получилась", звучит настырно и неприятно громко. Ужели правы злопыхатели, и все так печально? Или, может быть...

Может быть, это вполне объяснимо – после такого долгого ожидания ЧУДА? Обвинять "Близзард" в том, что они "недодали" чего-то играющей публике, решительно невозможно. Тому свидетельство – все обещания, которые разработчики "размазывали" на протяжении трех лет. Но томительное предвкушение выхода второй "Диаблы" не прошло даром. Количество (даже не месяцев – лет!) ожидания перешло, если позволительно так выразиться, в качество (не игры, а возлагавшихся на нее надежд). А тут еще этот безумный технический прогресс, полигоны, ЖиФорсы и прочие навороты...

И вот мы запускаем "Диаблу" за номером два, и видим спрайтовую стартовую деревушку в каком-то давно забытом разрешении – и приходит праведный гнев; и проливаются слезы разочарования (у натур с тонкой душевной организацией); и даже некоторые, по слухам, кричали: "Я не стану в это играть!" – и красивым движением вынимали диск из дисковода...

У нас в редакции, между прочим, был аналогичный случай. Натурально, вынули диск с игрой из недр компьютера и спрятали в хорошем месте. Компьютер, правда, был Подстрешного, а акт выемки производил Главный редактор. Варвар, то есть Подстрешный, потом тоже сердился. Но что поде-

Ой, зря некоторые безапелляционно утверждают, что во второй "Диабле" думать не нужно совсем.

Вот некий Паладин бодро так рубил нечисть, творя молитву. До 21-уровня, заметьте, дорубил. После чего случайно обнаружил, что в окне Умений героя не одна закладка, а ТРИ...

Громче всех смеялась Колдунья (та еще ехидна). А Паладин тут же заявил, что ему "все это вообще не нравится", с чувством присовокупив: "Тупейшая игра!". После чего немедленно перестал быть Паладином и, по слухам, ушел играть в Icewind Dale.

А вы говорите, Варвар...



● Сейчас я возьму этот бонус с колоны (значок с крестом) и пору минут экспо будет рости быстрее, чем обычно. А значит начнется сумотошная погоня за монстрами

лать – нельзя же две недели подряд прокачивать Варвара, когда-то нужно и статью об этом писать :) .

Да. Собственно, спрайты. Или, выражаясь казенным языком журнальных ревью, "графика". Тот, кто еще не видел вторую "Диаблу" (чем черт не шутит), но помнит первую, пусть смело ждет ощущения дежавю. Ну, культовые колбы (сиречь наглядное представление жизненных и энергетических ресурсов) – это, все же, элемент интерфейса (как мне любезно подсказывает один многоопытный игровой журналист). Однако миленькая семенящая походка моей Амазонки тоже никуда не делась. И все так же она, родная, интересным манером скользит по ландшафту, когда двигается по диагонали. Эх, неужели нельзя было девушке мало-мальское сцепление с почвой организовать, за три-то года… Вообще-то, еще все эти годы страсть как охота было заглянуть в глаза персонажу, с которым собираешься стричь экспу на благо Добра и во вред работе. Увы… Ни глаз, ни хотя бы внятного лица предоставленных в наше распоряжение героев во время игры не увидать при всем старании. Оно, может, для Некромансера или Варвара это даже и благо (ну какие у них могут быть лица? – соответствующие), а за Амазонку обидно, честное слово! Скупые на подробности разработчики всего-то и дают понять, что она, мол, с хвостиком (в смысле прически), в меру мускулиста и в сапожках. Каковые сапожки (а также кольчужки, шлемы и все виды оружия) исправно появляются на фигурке героини по мере экипировки. Так и бегает она до самой преисподней – в красивом арморе и без лица…

Но все мечты о бездонных глазах Амазонки (в которых, непременно, светятся ум и отвага) были забыты в тот самый миг, когда стал ясен смысл рокового сочетания поистине дьявольского нововведения, т.е. системы сохранения игры, и размера "инвентори".

"Революционная" система Save&Exit, пожалуй, самый увесистый камень, которым в качестве аргумента нервно швыряются недовольные. Отсутствие привычного честного Load'а в сингл-плеере заметно портит настроение Одинокого (или Одиночного) Диаболика – то бишь, Настоящего Манчкина (НМ).

Как известно, некоторые до сих пор не оставили попыток в свободное от набора экспы время поспорить насчет жанровой принадлежности "Диабло 2". Редактор Алаев рассказал мне по секрету, что это самая что ни на есть аркада. Подумал и добавил: "но с элементами…". Однако даже самые непримиримые классификаторы едины во мнении о том, что "Диабло" – Игра Для Манчкинов. А что отличает НМ? Это не только пресловутая экспа, МНОГО экспы. Но еще и Ценные Вещи (которых тоже должно быть ПОБОЛЬШЕ). И в этом смысле Exit, навечно и противоестественно сосуществующий с сейвом, ощутимо портит праздник жизни, на котором не остается места для вдумчивого сбора и бережного хранения четырех Full Plate Armor и трех (ну пускай двух) навороченных Long Battle Bow… Городские площади, когда-то в прошлой "дьябле" бывшие замечательной (и вместительной!) камерой хранения, ныне топчут глупые куры, глупые лягушки и очень глупые безмолвные жители.

Зато теперь у Амазонки есть сундук. Автоматически переезжающий вслед за владелицей из города в город, но оттого не становящийся ни на йоту вместительней…

Ситуация, между прочим, цинично усугубляется разработчиками. Попробуйте-ка

Бойкий термин "Диабло"-киллер" справедлив исключительно в БУКВАЛЬНОМ смысле. Этих "киллеров" ровнехонько пять: Амазонка, Паладин, Варвар, Колдунья и Некромант.

Сколько бы нас ни убеждали в обратном некоторые излишне самоуверенные издатели и разработчики



собрать комплект т.н. "уникальных предметов". С одной стороны - капризная теория вероятности, с другой - неумолимое количество свободного места в инвентаре... Понимаете? (Да, да, я тоже таскаю с собой Horadric Cube – но разве может он заменить городскую площадь?)

Однако, как выяснилось, никто не отменял правила: если в одном месте убыло, то в другом непременно прибыло (это не о соотношении объема мозгового вещества и трицепсов у Варвара).

Поговорим о Главном. Об экспе. Отныне за выполненные квесты она не положена. Ни-ни. Благодарные жители благодарят, порой дарят ценные подарки. Особо признательные даже живым товаром расплачиваются: бац! – и герой уже не один. Наверное, это стремление к реализму...

Единственным же источником, равно как составной частью экспы являются отныне монстры.

По правде сказать, Второй Дьявольский бестиарий не ошеломляет ни красотой, ни (ну что вы!) сообразительностью. Монстры, которые с упрямством, заложенным в них разработчиками, всякий раз исправно (от искаж. англ. respawn) и в полном составе возвращаются на родные земли, в какой-то момент перестают олицетворять понятие "враг". Да-да, вы совершенно точно угадали, когда наступает этот момент – когда Настоящий Манчкин радостно восклицает: "Ба! Знакомые места!". Зверушки и примкнувшие к ним негодяи, густыми толпами гоняющиеся за героем, теперь совсем не страшны. "Враг, который может сделать больно" превращается в "прыщ на теле пейзажа". Каковой, несомненно, надо ДАВИТЬ. Утомительно, неэстетично – зато за экспу...

Но в жизни НМ тоже, представьте, бывают минуты, когда неизменно пышущие количеством и здоровьем орды отреспавнившихся монстров воспринимаются как помеха. Прискорбное стечение обстоятельств: Амазонка бежит сквозь джунгли к храму, компьютер от волненья идет на перезагрузку (вариант - "Диабла" без предупреждения вылетает), до вэй-поинта оставалось полтора сантиметра по тропинке... В общем, случился непреднамеренный Exit. Разумеется, вместе с сейвом – привет, унылый город-на-болотах... Даме снова нужно мчаться в джунгли. А там...

...кишмя кишат подлые хихикающие карлики. И плюются. И (канальи!) воскресают. И, в общем, сильно мешают...

...а Амазонка вчера весь вечер их стреляла-стреляла... стреляла-стреляла...

...А если подобное несчастье случилось на последнем уровне подземелья, когда вы почти добрались до обиталища Главного Гада, но еще не поставили портал?..

В каких случаях даже Манчкин может немного помечтать о внушительном рубильнике в игровом меню. С приятной надписью: "Респавн. Вкл/Откл".

P.S. Да, джунгли... Пребывание на свежем воздухе, безусловно, улучшает цвет лица. Только в предложенной нам "Диабле" все эти "просторы" – придуманный способ обмана. Во-первых, никаких улучшений цвета вы все равно не заметите – художники поскупились на краски. Во-вторых, "просторы" загнаны в жесткие рамки. Легкомысленного "иди-куда-пожелаешь" не предусмотрено. Буераки, перелески, реки и лава, понатыканные где надо железной рукою разработчиков, превращают болото (пустыню, лес) в своего рода "плоский донжон". Только вместо "level" здесь "area". Вместо лестниц и люков – тропинки и мостики, ведущие на следующий участок территории (читай – этаж). Отрадно, что, следуя по строго заданному маршруту, не нужно ходить строем...

P.P.S. В начале игры некоторые любознатели геймеры ставили галочку напртив надписи Hardcore, а потом погибнув уровне так на 15'ом, были "приятно" удивлены тем, что убитого героя нельзя воскресить.

P.P.P.S. И вот еще одно неприятное качество "Диаблы 2", о котором нас никогда не предупреждали работники "Близзард".

Что делать тем несчастным, у кого дома один компьютер на несколько (вполне достаточно уже двух) игроков? Кинуть жребий, подраться, установить строгий лимит времени игры, приобрести второй компьютер...

Оставлю в секрете, какой способ выбрали мы, но все-таки этот беспардонный Варвар ухитрился первым убить Диабло.

Ах, как я была сердита...

Уже почти год мучает меня один вопрос: кто тупеет раз от раза все больше, игроки или разработчики игр?

Впрочем, кроме меня на "Диабло 2" упоенно сердится на соседних страницах г-н Некромант. И уж поверьте мне, делает он это с присущей ему зло... От души делает.

А посему сгоняю-ка я в джунгли – до 28 уровня осталось настрелять всего пару сотен злокозненных пигмеев...

Diablo II: Necromancer Lament of the Heroes

"А ты опять сегодня не пришла.
А я так ждал, надеялся и верил..."
Из песни

Немного о прошлом

"Так что путь ваш лежит к источнику мудрости, т.е. на Восток, где вы надеетесь найти исцеление...

А следовательно, ждите Diablo II. Если хотите, конечно".

Вот этими словами я закончил Giude (и ревью заодно) по первому Diablo еще во втором номере "Навигатора". Да, много времени утекло с той поры...

Надо сразу сказать, что от первого Diablo я был далеко не в восторге. Во-первых, он шел только под Win95, что в те времена не было плюсом. DOS занимал на винте совсем ничего да и глюкал гораздо реже (у меня вообще за три года ни разу не глюкнул).

С сюжетом у Diablo было не ахти – всего несколько квестов, большинство из которых встречалось случайным образом, от игры к игре.

Графика? А что графика? Я никогда не любил прозрачных стен – кретински они смотрелись, тому же ориентироваться мешали.



● У этого султончико монстры съели весь горем, о он не хочет пускоть меня во дворец, стронный тип...

Звук, правда, был на высоте, но один только звук никого еще не спасал. Вон, в Ascendancy тоже был звук. Но Master of Orion I круче. Просто круче.

Последней причиной, по которой я бросил играть в Diablo I, были чудовища. Они умирали насовсем! Нет, только вдумайтесь – в игре, весь смысл которой заключается в геноциде всех встречных-поперечных, чудовища не восстанавливаются! Пустые подземелья, в которых гулко отдаются шаги героя-одиночки...

Спустя некоторое время вышел Hellfire и многое поправил. Многое, но не все. Игра по-прежнему оставалась несколько недоработанной.

Однако не скрою, я играл. Не часто и не много, но играл. И ждал второй части.

Ибо в душе я оптимист и надеялся, что уж во второй-то части все сделают суперпупер.

Разбитые надежды

И, наконец, оно случилось. Diablo II вышел. Я купил игру и по дороге домой разглядывал коробку, гадая, как же там все будет. В stress-test я не играл. Во-первых, в "Навигатор" stress-test не прислали, а вся наша редколлегия состоит из серьезных людей, warez'ом не балующихся. Знаете, вопреки сложившемуся мнению, "Навигатор" – это не рупор пиратства. Не верите – спросите Подстрешного.

Во-вторых, играть в stress-test глупо, т.к. это не окончательная версия. В релизной версии все всегда бывает по-другому, нежели в альфе-, бете- или гамме-.

Так что про Diablo II я знал только то, что читал в Интернете. То есть много чего общего и ничего конкретного.

И первым конкретным фактом, который я обнаружил, были мультики. Да, ничего не скажешь – тут поработали хорошо. Не так хорошо, как в Final fantasy VIII, но все равно очень хорошо. Собственно говоря, единственное, что вызывает неприятие в Blizzard'овских мультиках – это рожи персонажей. Мужичок, от чьего лица ведется рассказ, похож даже не на хронического алкоголика, а на ханыгу типа тех, что можно увидеть на московских железнодорожных вокзалах. Какая фигня! Неужели за три года нельзя было создать что-то получше? Ладно, проехали. В конце концов, пустыня во втором акте получилась отлично, да и битва между Дьябло и архангелом была хороша.

Следующим пунктом хотелось бы упомянуть системные требования. Вспомните, сколько первый Diablo хотел места на жестком диске. Кстати, именно из-за этого я очень долго не стирал его – необходимости не было. Лежит себе маленькая папочка на диске С и лежит. Никому не мешает. Хорошо.

Diablo II сразу требует минимум 650 мегов только для сингла. И при этом постоянно обращается к сидюку. Как это понимать изволите? Baldur's Gate я подобное простить могу – пять дисков все же. Но тут... Тут ради чего такой размер? Да, я согласен, жесткие диски теперь большие, 650 мегов – не проблема. И все же, для чего они, эти 650 метров? Для своп-файла? Ни фига подобного, своп – сам по себе. Тема для раздумий?

Идем дальше. Оперативная память. Плоская, пиксельная графика и сильная потребность в 128 Mb RAM (хотя и на 64-х идет, конечно, только вот тормозит безбожно в самых ответственных местах, когда монстры толпой наваливаются). Да, я согласен, что переход от области к области без привычного "Loading..." есть круто. Но так ли круто? Вообще, какой смысл в подобной фиче для сингла? Оттого, что мы подождем пару секунд (как в первом Diablo), геймплей сильно ухудшится? Да никоим образом. Тут все дело в мультплеере. Там действительно лучше и правильнее, когда нет загрузки уровня. Но почему нельзя было сделать эту фичу только для мультплеера? Только вот не надо тут возмущенных реплик типа "современный игрок должен иметь соответствующую машину". Современный игрок должен еще иметь DVD-ROM, систему жидкостного охлаждения процессора, GeForce обязательно, оптическую мышь, приличные колонки, сабвуфер (деревянный) и еще десяток-другой не менее важных для игр прибамбасов. Угу.

Продолжаем наше путешествие. Сюжет. Игра в разработке три года, и нам предлагают квестов аж цельную кучу – двадцать одну штуку. О, я просто в восторге. А сами квесты какие! Умные, интересные! "Пойди туда, убей его, принеси предмет". Воистину, испытание для ума. Вот уж где Иван Жилин поднапряжет свое серое вещество!

Ладно. Плевать на сюжет – кому он нужен? Мы же играем не на жалких приставках, где без сюжета уже вообще нельзя даже в аркадах и файтингах. Мы играем на PC. Нам нужен "баланс". И нам его обещают.

"Все персонажи равны по силе, только тактика у них будет разная", – примерно так выглядели посулы разработчиков на официальном сайте игры и в многочисленных интервью.

А что на деле? На деле – варвар и амазонка правят бал. Остальные со...сопротивляются монстрам по мере сил. Возьмем, например, моего некроманта. Вроде бы к 27-28 уровню должен получиться приличный герой? Ничего подобного. У некроманта всего два наступательных заклинания, причем одно (Teeth) – практически бесполезное, поскольку уж больно слабое. Есть, правда, защитное заклинание, но всего одно, и оно далеко не панацея. А все "крутые" некромантские штучки типа вызова скелетов оказываются на деле не столь уж и эффективными. На открытых пространствах, где есть, куда убежать, некромант со своей оравой помощников легко справляется с мелкими монстрами, но в подземельях, где особо не побегаешь, боссы легко выносят темного мага со товарищи. Игравший за амазонку Главный редактор долго удивлялся, чего это я так долго "копался" с Mephisto, последним боссом в третьем акте. Амазонка выносила Мефисто "на ура", пользуясь одним из своих умений – самонаводящимися стрелами,

а некроманта, который был на пяток уровней "опытней" ее, Мефисто убивал за пару секунд, стоило только тому остановиться и попытаться "пострелять" в босса своим "костяным копьем".

В принципе, выход из подобного положения находится легко – героя просто "прокачивают" до тех пор, пока ему не становятся доступными умения высокого уровня (в случае с некромантов этим умением оказалось способность создавать огненного голема), но сколько времени на это уходит!

Насчет наборов уникальных предметов (тех, названия которых выделены зеленым цветом). Все они слабы. Даже собрав набор полностью (а это в сингле сделать практически невозможно, нам удалось добиться результата, лишь обмениваясь друг с другом предметами через локальную сеть, запустив мультиплеер), получить сколь-нибудь значительные бонусы не удается. А носить два комплекта никогда не получается, поскольку в каждом из них какой-то один предмет всегда пересекается с другой вещью подобного рода из второго комплекта. В результате все мы в редакции дружно плюнули на комплекты и бегали в готическом доспехе, случайно найденным Подстрешным при зачистке одного подземелья, поскольку этот самый готический доспех оказался самой крутой защитой, которая нам только встретилась.

И напоследок самое главное – сохранение игры. Его в нормальном понимании этого слова нет. Сохраняет персонажа только в городе. То есть дошел я до какой-то точки уровня, встретил босса, погиб – и снова приходиться тащиться до этой точки из самого города. Есть, конечно, телепортеры (называемые в игре waypoints), которые позволяют перескакивать с одного участка карты на другой, но их мало. Причина всего этого – все тот же мультиплеер. Там иначе просто не сделаешь, поскольку Diablo II – это не Ultima Online, карты всякий раз генерятся разные. Однако, скажите на милость, неужели нельзя было сделать для сингла свою система сохранения? Можно было. Просто никто не стал напрягаться.

Луч света в темном царстве

Конечно, есть в Diablo II и хорошие моменты. Во-первых, монстры восстанавливаются. Это правильно. Если человек не может пройти босса, пусть качается. Да, это займет очень много времени, поскольку количество очков опыта, необходимое для перехода на следующий уровень, постоянно растет

·Во-вторых, греет мне душу и высокий "потолок" прокачки персонажа. Девяносто девять уровней – это прилично. Есть, к чему стремиться. В конце концов, Diablo II – игра только для манчкинов. Для настоящих манчкинов, тех, чьи ноги попирают мироздание.

Быть или не быть?

Да быть, конечно. Графика есть, звук есть, управление простое, не для эстетствующих. Сингл можно гонять аж до посинения (редкость в наше время одноразовых продуктов!). Мультиплеер тоже есть, хотя на Battle.net с пиратскими дисками особо не поиграешь. Ничего, пипл хавает (да-да, Подстрешный, знаю, так говорить на страницах журнала плохо и недостойно профессионального журналиста, но ведь по-другому не скажешь!).

И знаете, что меня больше во всем этом угнетает? Недоработки самого Diablo II и явное падение качества работы Blizzard – это еще полбеды. Самое страшное в другом – пипл хавает. И радуется жизни. Все, господа, умные игры никому теперь не нужны, да здравствуют боевики для дебилов! Поменьше мозгов, побольше щелканья мышкой – вот идеал нынешнего хита.

Diablo2: Sorceress Многозначительная болтушка

– Ну, будут еще мнения? – вежливо спросил Паладин.

Он обвел взглядом присутствующих. Присутствующие откровенно динамили дискуссию и занимались своими проблемами. Некромант спал. Амазонка с диким скрежетом точила меч, делая вид, что не слушает. Волшебница с неодобрением смотрела на Амазонку. Один только Варвар, до этого с блаженной улыбкой на лице внимавший словам Паладина, пошатываясь, поднялся на ноги. Видно было, что ему в голову только что пришла мысль.

– Гы-ы-ы... – задумчиво наморщив лоб, начал Варвар. Все с живейшим интересом наблюдали за ним, один только Некромант



продолжал спать, более того, его храп сделался громче и агрессивнее.

– Гы-ы-ы, – повторил Варвар, но уже с другой интонацией. – Моя... моя сказать... ваша... слушать, – он сделал широкий жест пивной кружкой, указывая на окружающих. При этом оратор покачнулся и выплеснул полкружки на Колдунью. – Моя... велик. Моя забыл, что сказать, – и с этими словами Варвар сел на место. Амазонка с восхищением смотрела на него.

Паладин с застывшей улыбкой явно пытался уловить глубинный смысл сказанного. Уловить ему не дала Колдунья.

– Тоску наводите своей высокоинтеллектуальной беседой просто смертную, – скривившись, как от зубной боли, заявила она. – Геймплей им не нравится, графика не устраивает... – Колдунья кисло взглянула на Варвара. – Пиво вот льют на голову. Совсем никакого уважения к образованным людям. Да вы только представьте себе, – порывшись в сумке, Колдунья достала самый обычный пузырек с маной, из тех, что все таскали с собой. Подержав его над огнем, она добавила к мане щепотку белого порошка и взболтала содержимое указательным пальцем. Все затаили дыхание, а у Варвара даже потекла слюна из приоткрытого рта. Колдунья осторожно понюхала получившуюся жидкость. Потом молча опрокинула склянку в костер.

– Мда... Так вот, представьте себе, какой мрачный и инфернальный мир нас окружает, – продолжила она. – Демоны, мертвецы, скелеты... Падшие Ангелы... Ощущение надвигающегося Апокалипсиса. Но, что самое главное, это мир людей. Здесь не найдешь гномов, сколько ни проверяй шахты или канализацию. Нет и эльфов, а то не продохнуть уже от них в других вселенных. Воины-эльфы, эльфы-клирики... эльфы-маги, естественно, этих вообще пруд пруди. Наверно, они уже и к некромантам просочились, – при этих словах Колдуньи настырный храп Некроманта внезапно стих. Колдунья бросила подозрительный взгляд в ту сторону, как бы между делом пододвинула к себе посох, а затем с широкой улыбкой стала вещать дальше. – А в этом мире гораздо спокойнее. Никаких тебе Перворожденных, Колец там или, упаси Анубис, хоббитов... Со смертными всегда можно поладить. Ни о каком энлайменте и говорить не приходится – полная свобода, однако. Делаешь, что хочешь, режешь, кого хочешь... гм... я же добрая волшебница, вроде... Как бы то ни было, мне здесь всегда нравилось...

А сейчас еще лучше стало. Когда этот маньяк порвал Диабло – помните, нам сваливать из города пришлось? Дескать, сидят, пьют, ничего не делают. Как старейшина выразился тогда... "алкоголики, хулиганы, тунеядцы" ...

Паладин громко прочистил горло. Колдунья тут же повернулась к нему:

– А ведь все было из-за тебя!

– А что я? – защищался Паладин. – Я ничего... Я святой.

– А кто бузить начал? Кто шампанского требовал, продолжения банкета... Кто камин сломал в таверне?

– В номера звал... всех, – мрачно произнесла Амазонка, перестав на минуту точить меч. Проснувшийся тем временем Некромант громко хмыкнул.

– Гы-ы-ы... камин Моя! – сказал Варвар с гордостью.– Моя потрогать камин немного... Хозяина орать на Моя потом...

– А графика все равно убогая, – упрямо гнул свое Паладин, – и прокачка чаров примитивная.

– Это точно... – в упор глядя на Варвара, изрекла Колдунья. Она встала и, опершись на магический посох, вклинилась в ставшую уже неуправляемой дискуссию:

– КАК Я УЖЕ ГОВОРИЛА, жить здесь стало лучше, жить стало веселей, – помолчав, она добавила: – Хотя бы потому, что проклятый Тристрам спалили наконец-то дотла. Все-таки гнусный и мерзкий был городишко. Глупые и недалекие жители... Алчные, заносчивые...

Мы ведь почему тогда с Диабло связываться не стали? Да потому, что...

– А-а-ы-ы... Диабла большой, – загудел внезапно Варвар, наивно потянулся к кружке Амазонки... передумал и стал развивать свою мысль дальше. – Диабла любит башка у всех отрывать! Мозга жрать! Кишки...

– Вы, уважаемый, видно не понимаете значения такого понятия, как риторический вопрос, – неприятным голосом перебил его Некромант. – Заткнитесь, пожалуйста, и подумайте об этом на досуге... И где мое пиво?!

– Моя подумать... на ком?.. Моя пиво... не Моя совсем, – осклабился Варвар.

– ...Да потому что сюжет тогда был довольно темен, обстановка неясна, хотя и интриговала, – Колдунью не так-то легко было сбить с мысли. – Помните ту боевую троицу, что доблестно боролась с Диабло под Тристрамом? Какие невнятные персонажи – ни харизмы, ни жизненного пути, серость одна. Неудивительно, что Повелитель Ужаса их просто растоптал мимоходом. А выживший даже победить толком не смог. С другой стороны, сейчас наблюдается прогресс, причем существенный... Темный Странник... Не сразу и поймешь, что это наш старый знакомый. В общем, теперь у нас появилась более значительная цель, чем просто замочить кого-либо... Хотя... в конечном итоге все сведется к банальной резне с кишками наружу, можете мне поверить.

Да и подвалы сплошные уже надоели... Рассадник антисанитарии. Мрачно, сыро... Темно, как у негр... – взглянув на Паладина, Колдунья запнулась. – Словом, темно. Другое дело – перенести выяснение отношений на свежий воздух. Полный простор для различных стратегических маневров...

– То есть, чтобы вовремя сбежать? – встрял Паладин.

– Нет, чтобы вовремя совершить тактическое отступление. Хитрый маневр есть суть залога победы!

– А графика? – вдруг прозвучал в наступившей зловещей тишине чей-то голос. Колдунья огляделась по сторонам, но источника возмущения не обнаружила. Все сидели с каменными лицами, очевидно изображая усиленное внимание. Даже Варвар задумчиво чесал пятерней в затылке, время от времени попадая Паладину локтем в висок. Паладин морщился, но терпел.

– Графика, говорите? Э-э-з, да вы, батенька, просто зажрались, как я посмотрю. Предпочитаете выкрики с места? – Колдунья неопределенно указала рукой куда-то в сторону, где сидел Некромант. – А что, собственно, графика? Она стильная. Не супер-пупер, но и не отстой полный. Стиль – это главное. Ведь несмотря на все недостатки, которые вы не преминули огласить, мир сей затягивает здорово. Я, как сюда попала, так и уходить неохота. Хочется уже даже и Диабло замочить, просто для разнообразия. А то мы здесь третью неделю сидим. Графика, графика... Все на месте, да и с эффектами, вроде, полный порядок. Раньше магия невзрачная была. А сейчас – вот, пожалуйста, – она вытянула руку, внезапно послышалось потрескивание, в воздухе запахло озоном, и с пальцев полетели в разные стороны крошечные молнии. Не причиняя никому вреда, они гасли на расстоянии примерно полуметра от Колдуньи.

Некромант с нездоровым любопытством наблюдал за происходящим.

– И вы надеетесь победить Диабло с помощью… этого? – спросил он с самодовольным выражением на физиономии.

– Это демо-версия – знаешь, чтобы не навредить никому? – терпеливо объяснила Колдунья, не прекращая кастовать мини-разряды. – Боевой спелл… несколько иначе выглядит.

– Балаган… – пробормотала Амазонка себе под нос. Но так, что услышали все присутствующие. – Балаганная версия, чтобы деньгу на ярмарках сшибать…

Колдунья угрожающе развернулась к ней и на этот раз подняла обе руки:

– Как у тебя со spell resistance?

Амазонка радостно потянулась за мечом… Положение спас Варвар, правда, несколько по-своему

– Хы-хы!! Огоньки! – показывая пальцем на молнии, объявил он всем. – Моя тоже кастовать умеет! Моя, когда обижать будет, делает вот так… – Варвар поднялся на ноги, схватил топор и, набрав полную грудь воздуха, приготовился кастовать…

Увидев, что тот собирается делать, Некромант завопил дурным голосом, заслонив собой бочонок с пивом:

– Только не это!!! Уймите его…

Другие тоже заметно обеспокоились. Паладин подскочил к Варвару вплотную и нанес ему сокрушительный удар в печень, а Колдунья, подхватив посох, быстро ткнула его в солнечное сплетение.

Следующие события произошли одновременно: Амазонка схватила бочонок, Паладин, размахивая отбитой рукой, выкрикивал пятиэтажные заклинания, а из Варвара с шумом вышел воздух.

– Больно… – пожаловался он, почесывая живот. – Моя только пошутить хотел…

…Постепенно цивилизованная дискуссия перестала быть таковой. Все дружно перешли на личности. Больше всех усердствовала Амазонка, доказывая собственную крутость. Некромант, снисходительно помалкивая, сидел с видом человека, уж точно знающего, кто есть ху на холме. Паладин спорил с Амазонкой. Варвар ковырял в носу. Колдунья пила пиво и наблюдала за Варваром. Спустя какое-то время к спорившим присоединился Некромант, его брюзгливый голос разносился далеко по округе. Потом Некромант затих, и дискуссией завладел Паладин, ему вторила Амазонка. Слышно было далеко не все, однако капитальную телегу на всех спеллкастеров не заметить было затруднительно…

– Вот, опять прорвало трубу… – перебила Волшебница Паладина. – Чем вам маги не нравятся? Конкретнее только, пожалуйста.

– Хиловаты они будут, – ответила вместо Паладина Амазонка. – Так… пыль в глаза пускают только… А сами ничего не и могут, – она демонстративно смерила Колдунью критическим взглядом.

– В вас просто говорит элементарная зависть, – парировала Колдунья. Зависть к тому, что именно маги связаны с энергией Вселенной, именно нам подвластны такие силы, какие вам и не снились. Дешевые трюки с подобными железками, – она указала на мечи Паладина и Амазонки, – это ничто по сравнению с Силой…



– Сила, магия, колдовство, – со скептической улыбкой Паладин покрутил в воздухе пальцами. – В мое время за такое сжигали на костре во славу Божию. Все это идет от недостатка Веры. Грехи…

– Да какая там магия? – презрительно отозвалась Амазонка и, протянув руку, щелкнула пальцами по посоху Волшебницы. – Наворовала где-то магических артефактов и побрякушек да и выпендривается. К тому же я что-то не замечала никаких там файрболов или чейнлайтнингов, как обычно про магов рассказывают. Одни фокусы с огоньками и, вдобавок, непрекращающийся словесный поток – вот уж действительно смертельное заклинание…

– Магия живет у каждого внутри, – назидательным тоном заявила Колдунья, – а вот это, – она потрясла посохом, – просто помогает мне сосредоточиться. – Посох выглядел весьма. Дубовую поверхность местами покрывали засохшие бурые пятна, отвратительные на вид…

– Гы-ы-ы… – в дискуссию ненавязчиво вступил Варвар.– Огоньки Моя любить очень… Когда Моя ночью ходить по делу, Моя темно, выколи глаз… Моя не видит совсем яма… – Он в раздумье остановился. Прочие, мигом забыв про спор, завороженно следили за ним. Варвар тяжело вздохнул, видимо, вспоминая подробности предыдущей ночи, когда он своим ревом перебудил половину поселка, а Паладин с Амазонкой с дикой руганью вытаскивали его из единственной в радиусе ста метров выгребной ямы. – Моя ночью совсем без глазов… Огоньки делать не уметь совсем…

Присутствующие постепенно впадали в глубокий ступор. Речи Варвара почти всегда производили подобное воздействие, если их долго слушать. Оратор тем временем, шумно почесав в затылке и собравшись с очередной мыслью, заговорил снова:

– Мммм-мы-х… Моя не любить мага. Она маг, Моя знает. Она ману пить много, Моя все видел… Все мага пьют мана, много очень. Моя пробовать немного, гы-ы-ы… Моя валяться потом в какой-то яма…

– Так вот почему я три SuperMana Potion никак найти не могла… – задумчиво протянула Колдунья и поудобнее перехватила посох. – Вот, оказывается, куда они пошли… Не совсем на ветер, скорее даже наоборот… – и с этими словами она начала медленно надвигаться на Варвара. Который так же медленно стал отодвигаться, прячась за спиной Амазонки.

– Да-а-а, – скривившись, заметила та. – Давно я подозревала, что они за воротник-то любят… Но чтобы в таких количествах…

– Все равно магов не уважаю, – пробурчал Паладин. – Боя избегают, честным оружием не пользуются. Все норовят издалека нечестивыми файрболами…

Волшебница, услышав это, немедленно отвлеклась от предстоящей экзекуции:

– Магия – это дыхание Вселенной. Как можно пользоваться ей во имя насилия и смерти? Для разрушения и уничтожения? Магия – это прекрасно! Это контакт с Космосом, с духовными мирами… Чтобы обрести Силу, надо идти путем созидания и всепрощения…

– Впрочем, – добавила она, глядя на кислые лица собеседников, – если все-таки возникают проблемы, то я предпочитаю справляться с ними старинными способами… Трансцендентально, так сказать… – и, крутанув посохом, Колдунья решительно шагнула к Варвару…



Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●●●●◐
Дизайн	●●●●●●●●●◐
Ценность для жанра	●●●●●●●●●◐

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 5 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

ACTION • ARCADE



Deus Ex

История появления

В половине двенадцатого с северо-запада, со стороны деревни Чмаровки...

Как-то раз я шел по улице и, не зная еще, что этим открывается новая страница в моей жизни, обратился к неторопливо курящему на скамеечке возле какого-то дома асфальтоукладчику:

— А что, отец, невесты у вас в городе есть?



— Кому и кобыла невеста, — ответил тот.

Находчивый мужик. Я потом узнал — его Сергеичем величают. Разговор продолжался:

— В таком доме – да без невест?

— Какие там невесты! — возразил асфальтоукладчик. — Там геймеры обитают. У них с невестами не густо. А тех, что есть, они пуще глаза берегут.

— Понимаю. Уж те, что есть, верно, красавицы?

— Это верно. Только видишь во-он тот желтый "Запорожец"? Не советую с его владельцем связываться, в другом месте невест поищи.

Заинтересовал меня этот странный дом. Ладно, думаю, разберемся.





— Вот что, дядечка, — решил, наконец, я, — неплохо бы вина выпить.

— Дык, угости.

Через час дело было на мази.

— Так я у вас останусь? — спросил я Сергеича, предварительно убедившись, что желтый "Запорожец" уже уехал.

— По мне хоть всю жизнь живи, раз хороший человек...

Так я и попал в "Навигатор". Остальное вы знаете.

Теперь, как мне тут подсказывают, надо про номер рассказать. Какой номер? Ах, номер! Ну да, отчего ж не рассказать. В этом месяце все тут с ума посходили. Второй "Дьябла" у них, видите ли, вышел! Сумасшедшим лучше не перечить — вышел так вышел, я не спорю, соглашаюсь. Только откуда вышел-то? Его что, сажали? И почему второй, первого куда дели?

К слову, "Дьябла" этот на все 100% принадлежит экшен-разделу. Но коварный Жилин меня перехитрил и, сославшись на традиции (дурацкие, надо сказать, традиции), забрал его себе. Вот пущай с ним и хороводится! Впрочем, наш раздел тоже выслал на встречу делегацию, которая с большим удовольствием облила дорогого гостя святой водой и первосортными помоями. Жизнь продолжается...

Раздел обзавелся собственным news-блоком, за что большое спасибо замечательным питерским телеграфистам. Ой, меня тут поправляют – "телефрагистам". Кстати, напрасно некоторые из них думают, что я не заметил новостной материал про Дюка Ньюкема...

Должен пойти в номер большой обзор по "Шторму" — питерская, опять же, разработка, издаваемая "Букой". На "Шторм" и на "Дьяблу" были брошены лучшие силы раздела. А худших сил у нас просто нет. В этом, надеюсь, вы убедитесь, читая номер. Я же прощаюсь. Дело одно появилось: надо срочно разузнать, что это тут за Конрад Карлович такой обретается. Подозрительный, скажу я вам, старикан...

..."Дьябла" этот на все 100% принадлежит экшен-разделу

Пока, пишите письма.

Искренне Ваш
Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru





Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.





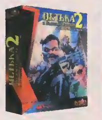
8АНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Цена:
Bax 330 руб. **Код 109**



Волшебный Сундук (1 CD; игры для детей)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 110**



Русская Рулетка 2 (1 CD; 3D action/симулятор)
Цена:
8ox 270 руб. **Код 125**
Jewel 80 руб. **Код 126**



Петька и 8ИЧ 2 : Судный день (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 123**
Jewel 80 руб. **Код 124**



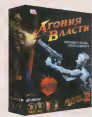
Петька и 8ИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Цена:
Bax 330 руб. **Код 121**
Jewel 240 руб. **Код 122**



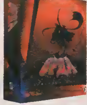
Незнайкина Грамота (1 CD; обучающая для детей)
Цена:
Box 330 руб. **Код 117**
Jewel 80 руб. **Код 118**



Меч и Магия 8 (2 CD RPG) (справки по телефону)
Код 131



Jagged Alliance 2: Агония 8ласти (2 CD; стратегия/RPG)
Цена:
Bax 330 руб. **Код 102**
Jewel 160 руб. **Код 103**



Орда: Северный ветер (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 119**
Jewel 80 руб. **Код 120**



Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 111**
Jewel 80 руб. **Код 112**



Герои Меча и Магии 3:Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 150 руб. **Код 113**
Jewel 80 руб. **Код 114**



GTA2 : Беспредел (1 CD; action/гонки)
Цена:
Box 330 руб. **Код 100**
Jewel 80 руб. **Код 101**



Громада (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 270 руб. **Код 115**
Jewel 80 руб. **Код 116**



Фланкер 2.0 (1 CD; симулятор)
Цена:
Box 330 руб. **Код 127**
Jewel 80 руб. **Код 128**



Бременские Музыканты (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 107**
Jewel 80 руб. **Код 108**



АК8АРИУМ: "КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ" (2 CD; мультимедиа)
Цена:
Box 270 руб. **Код 104**



Штырлиц (1 CD; квест)
Цена:
8ax 270 руб. **Код 129**
Jewel 80 руб. **Код 130**



Аэропорт (1 CD; экономическая стратегия)
Цена:
8ax 330 руб. **Код 105**
Jewel 80 руб. **Код 106**



Вояки (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 330 руб. **Код 132**
Jewel 80 руб. **Код 133**

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.

Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. Реквизиты получателя.

ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет 30101810500000000662 БИК 044525662

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа				
1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя				
2. Код товара	*Наименование товара*	*Количество*	*Цена*	*Сумма*
3. Общая сумма заказа				
4. Тип доставки				

В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).

Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.

Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа увеличивается на 20%, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж или оплата*).

Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*варианту 1*" **80** руб. По "*варианту 2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Если стоимость заказа превышает 300 рублей, оплата производится по "**варианту 1**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

1С

- Honda Мотокросс. Гран-при (1 CD гонки)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 200**
- Атлантида 2 (4CD квест)
Цена:
Jewel 300 руб **Код 201**
- Братья Пилоты 1 (1CD квест)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 202**
- Братья Пилоты 2 (1CD квест)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 203**
- Война и Мир (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 204**
- Горький 17 (1CD RPG/Стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 205**
- Горький 18 : Мужская работа (1CD RPG/Стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 206**
- Дальнобойщики: Путь к победе (2 CD гонки)
Цена:
Jewel 160 руб **Код 207**
- Дача кота Леопольда (1CD квест)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 208**
- Затерянный мир (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 209**
- Киллер Танк (1CD action)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 210**
- Князь : Легенды лесной страны (1CD RPG)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 211**
- Не тормози (1 CD гонки)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 212**
- Огнем и Мечом (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 213**
- Фауст (4CD квест)
Цена:
Jewel 300 руб. **Код 214**
- Футбол 2000 (1CD футбол)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 215**
- Чикаго, 1932: Дон Капоне (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 216**
- Ярость.Восстание на Кронусе (1CD action)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 217**
- Дьявол-Шоу (1CD action)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 218**
- Разорванное небо. К-52 против Команча (1CD action)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 219**
- Машина времени (2CD action)
Цена:
Jewel160 руб **Код 220**

Константин Подстрешный



Жанр	Action/Adventure
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom
Требуется	TPentium 233, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III, 64 Mb RAM

Впечатление первое

Безобразие! Что эти приставочные разработчики о себе возомнили?! Что это за убогие пикселястые стены, а модельки почему такие грубые? Фи, гадость какая. А может, у меня Ge-Force отключен? Да, нет, включен, вроде... Стоп, это что, аппаратный рендеринг?! И о такой халтуре я должен что-то написать?! Когда есть MDK2 и "Дьявол Шоу"? Ладно, я даже заголовок придумал: "Очередной приставочный порт с треском провалился"; или еще лучше: "Очередной ком от Capcom". Да, про Capcom – это оригинально, ставлю...

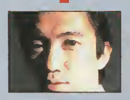
Очередной ком от Capcom

Ага, что тут у нас? Трое героев стоят и о чем-то спорят, тук-тук по стрелочкам – кажется, здесь мы управляем девушкой. Ничего так рыженькая подружка, с-и-м-п-а-т-и-ч-н-а-я... Голосок у нее тоже приятный – традиционно японское качество озвучки, даже если игру делают для американского рынка. А вот графика ужасна, особенно после только что пройденного "Дьявол Шоу". Dino Crisis – это порт с консоли (конкретно – с Sony PlayStation), который, сами понимаете, местами выглядит препротивно. А другими местами – так просто ужасно. Игровой процесс перегружен всевозможными загадками, головоломками и дверьми с кодовыми замками. Иногда нужно открыть сейф двумя ключами, каждый из которых лежит, в свою очередь, в другом сейфе, набрать код, а в итоге обнаруживается... правильно, ключ для следующей двери. И так на про-



● Внимоние! Впервые но орене! Смертельный номер: девушко положит свою голову в пость тиронозоро рексо! Спешите, единственное выступление! (К сожолению, девушки быстро кончоются.)

Capcom и Shinji Mikami



Компания Capcom была основана в 1979 году для производства и издания игр. Сейчас эта легендарная фирма является лидером в индустрии видеоигр. Офисы Capcom находятся в Токио, Осаке, Калифорнии, Лондоне, Гонконге. Ее игры расходятся миллионными тиражами, но большинство из них мы никогда не увидим. Более того, мы даже можем никогда не услышать о них. И наши младшие братья-приставочники тоже. Большинство игр Capcom никогда не будут изданы за пределами Японии и переведены на английский язык.

Неоценимый вклад в становление компании внес Shinji Mikami. Он работает в Capcom с 1990 года. Первые шесть лет честно вкалывал разработчиком, последние четыре года – продюсер. А прославила Shinji Mikami ставшая уже культовой серия Resident Evil, третий представитель которой скоро выйдет на PC.



● Если Реджину поцарапают динозавры, оно не просто будет хромоть, но и буквально стонет истекоть кровью. Если не остоновить кровотечение, то можно и того - сгубить девчонку.

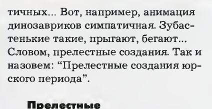
тяжении всей игры. Эта игрушка вряд ли заслуживает вашего внимания, дорогой читатель...

Ой, пока я тут болтал, на экране выскочил раптор и схватил девушку за ногу зубами. Как он ее, бедняжку... Получай, чешуйчатая скотина! (Раздаются смачные выстрелы из обреза.) Похоже, игра все же заслуживает некоторого внимания...

Впечатление второе

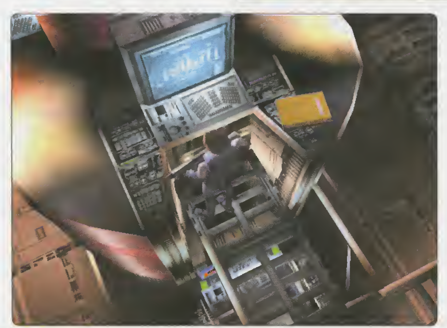
Игрушечка, конечно, посредственная, но что-то в ней все-таки есть, пара моментов довольно симпатичных... Вот, например, анимация динозавриков симпатичная. Зубастенькие такие, прыгают, бегают... Словом, прелестные создания. Так и назовем: "Прелестные создания юрского периода".

Прелестные создания юрского периода



За исключением тех моментов, когда отгрызают Реджине голову. А как, собственно, они у нас на острове появились-то? Естественно, из-за экспериментов со временем и энергией, что проводил доктор Кирк – сумасшедший ученый. Пару лет назад правительство инсценировало его гибель, а сам Кирк таинственным образом исчез. Теперь тому же правительству он понадобился обратно. От шпионов стало известно, что Кирк был замечен в секретной лаборатории на острове одного соседнего государства. Для того, чтобы вернуть очкарика, отправляют команду из четырех диверсантов, в состав которой и входит Реджина. Она у нас шпионка, или, лучше сказать, боец невидимого фронта. И вот на острове начинаются поиски доктора Кирка, во время которых рептилии не прочь закусить оставшимися в живых учеными-очкариками.





Обычный, можно даже сказать рядовой сюжет для игр жанра Horror Survivor. Только вот непонятно, почему двое здоровых мужиков не стесняются с завидным постоянством отправлять хрупкую девушку куда подальше, например, включать какой-нибудь генератор. В жизни-то, конечно, часто так случа-



● Эти моленькие динозоврики не причинят Реджине большого вредо, но них и патроны-то тротить жолко. Лучше приберечь для их поп и мом.



ется, но все же обидно за рыженькую...

Впечатление третье

Очень на нервы действует его величество Тиранозавр Рекс. Мерзкая скотина. То вертолет зубами схватит, то Реджину кусанет, то за катером погонится. А еще он сожрал стрелка-радиста Купера! Хорошо, что теперь у меня есть базука и я смогу от него отбиваться... Ой, опять сожрал... И графика в игре вполне симпатичная. Разве кто-то мог сказать, что в игре убогая графика? Я сам так говорил?! Странно...

Блеск и нищета консольных игр

Ее зовут Реджина, Реджи, она специалист по оружию и диверсионным операциям. Только на этой девушке сюжет и держится – легко узнать старого лейчура Shinji Mikami. А еще в Dino Crisis есть такая "авторская" фишка, как разветвленный сюжет – Реджине по ходу действа приходится принимать решения, от которых зависит финал игры. Или вот тот факт, что аптечки можно смешивать – здесь тоже чувствуется почерк создателя Resident Evil`a.

На лицо ужасные, добрые внутри

Это про приставочные игры. Игровой гений Shinji Mikami, видимо, решил немножко отдохнуть. Dino Crisis – не самая лучшая его игра, но, определенно, и не самая худшая. По напряженности игрового процесса даст пару очков вперед Nocturne, хотя и проигрывает такой зпохалке от того же Shinji Mikami, как Resident Evil.

Неделю, проведенную за прохождением этой игры, нельзя назвать потраченной даром. Любителям жанра horror survivor cтоит попробовать – должно понравиться. А всем поклонникам супернавороченной графики и аркадной стрельбы стоит поискать себе другое развлечение, Dino Crisis - не для вас.





Товарищ! А ты пристрелил своего динозавра?

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Flying Heroes / Рыцари поднебесья

Впереди нас на новенькой метле, завывая, неслась Вероника. Волна черных волос развевалась на ветру, живописные лохмотья полоскались, как флаги, а упоенный визг был слышен еще издалека. Но что-то меня напрягало… А, вот! Обходя юную практикантку с флангов, на пестрых коврах-самолетах бесшумно скользили неизвестные преследователи в черных масках.

— Мне это не нравится. Сейчас вокруг столько всякого хамья, бедной девочке на улицу ясным днем не выйти! Дружище, мы успеем остановить их прежде, чем они выдернут из-под нее веник?

— Поплопуем, милолт!

А.Белянин

Жанр	Action
Издатель	Toke 2, "БУКА" (локолизоция в России)
Разработчик	Illusion Softworks, Pterodon
Требуется	Pentium 166, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 400, 128 Mb RAM, 3D-уск.,Windows 95/98
Multiplayer	LAN

Ровно в 8:17 утра в дверь редакции позвонили.

"Чаво это вы все мусорите да мусорите, убирать на вас не напасесся, — незамедлительно принялась излагать претензии уборщица Марья Захаровна, — держи-кось свою ерундистику". И она сунула в руки ничего не понимающего главреда диск. "Спасибо", — машинально сказал тот, одновременно пытаясь сообразить, что к чему. "Забыл кто-то? Подбросили?" — так и не решив загадку, Игорь Борисович пошел к себе...

Уже к вечеру было созвано экстренное совещание редколлегии. Дождавшись, пока сотрудники рассядутся, Игорь начал: "Что за дела? Игры в коридорах валяются. Непорядок, нельзя такими играми разбрасываться! Двигайтесь ближе — будем вместе смотреть".

Прошло полтора часа.

Главред продолжил: "Сразу видно, что это RPG: фэнтезийное псевдосредневековье, различные расы, карта местности с характерным ландшафтом, драконы и гигантские птицы; опыт надо набирать для повышения уровня мастерства. Предлагаю отдать эту игру в соответствующий раздел". Иван Жилин довольно заулыбался и потянулся к диску...

Первым от невразумительной аргументации оклемался главстратег: "Позвольте! В игре нужно зарабатывать деньги, а потом тратить их на представленные в большом разнообразии апгрейды для поиска индивидуальной СТРАТЕГИИ победы. Да каждый младенец скажет вам, что это – родовые черты нашего жанра: одно неверное вложение без учета перспективы развития – и... можно сушить весла".

Сидевший слева от Адмирала Тютелев взвился как ужаленный: "Какая стратегия?! Какая стратегия может быть с разделением на лиги и проведением регулярных чемпионатов? Или в стратегиях тоже выдают очки за призовые места в раунде? От игры за версту разит крутейшим спортивным симулятором, а они тут ересь по закоулкам собирают!"

Мертвецов в симуляторах "фрагами" не называют

"Нет, — не поддержал шефа Alhok, — нас злобно надули. Никакие это не драконы и гигантские птицы, а обычные вертолеты небанальной формы и раскраски, что сразу видно по особенностям управления и специфическим маневрам воздушного боя. Рекомендую передать диск мне, как имеющему большой опыт". И он достал из-за пазухи объемный пакет с останками дюжины джойстиков ThrustMaster.

Тут проснулся задремавший было Джобс, новый редактор экшен-раздела. "Граждане журналисты! — сказал он укоризненно, забирая у Жилина диск. — Давайте я вас рассужу. "Летучие герои"... хм-м... Летают? Оружием балуются? Значит, я их себе беру". И удалился, строго добавив: "А мертвецов в симуляторах "фрагами" не называют".

По пути ему встретился я, перебирающийся из Саратова в родной Киров с пересадкой в редакции. "Товарищ! — тихо сказал мне новый редактор. — Сохрани этот диск. За мной следят, и я не могу его долго хранить". "Кто следит, — наивно спросил я, — враги?". "Хуже — друзья", — ответил он и быстро скрылся, увидев массивные фигуры дружного коллектива, выплывающие из туманного, подернутого табачной дымкой коридора редакции...

● Золотой дрокон. Посмотрите но толщину крыло — чистейший пеноплост!

Для кого-то просто – летная погода

Что самое замечательное — в предыдущем фантастическом рассказе нет ни слова лжи. Игра действительно гармонично разносторонняя. Благостное



● Нехорошее какое-то оружие... оружейнику изменяло жена?

ощущение полета на крылатых монстрах с притороченном к седлушке пулеметом, развлечение рассевшейся вокруг монитора публики залихватским спортивно-оздоровительным сюжетом с достаточной долей скупердяйских раццей по поводу скромных гонораров за выступление. Если подробнее, то дело обстоит так...

Четыре клана: Sky Riders ("Рыцари Небес" в российской локализации), Lizard Riders (звероящеры, "Хозяева драконов"), Magion (ковры-самолеты, летающие чайники и прочая кухонная утварь, "Магион") и Hammercraft (армированные дирижабли, "Братство Молота") — ведут борьбу на специально оборудованных аренах в трех лигах регулярного чемпионата. Конечно, учитывая зрелищность подобного воздушного пейнтбола, участники чемпионата получают неплохие гонорары, уходящие в бездну трехступенчатой системы апгрейдов любимого скакуна, покупку нового и модернизацию шести видов уже имеющегося вооружения.

Вам предлагается, начав борьбу в низшей (Iron) лиге, дойти до чемпионства в высшей (Golden), где участвуют уже не отдельные бойцы, а сборные кланов. Точнее, "сборные" — не совсем точный термин, скорее это напоминает чемпионат F1 с его командным делением на "конюшни".

Ну как, нравится? Тогда выбирайте режим "Career" и...

Первым делом мы апгрейдим самолеты...

...Получите своего первого "конька" с самой примитивной пушчонкой. Получите и летите на первый раунд чемпионата, где вас уже давно заждались мрачные супостаты, стремящиеся стать крупным количеством фрагов на вашем личном счету. Ведь фраг — основополагающая единица успеха мира Flying Heroes: от количества их, "собранных" за отведенное на раунд время, и будет зависеть ваше итоговое место в таблице. Фраги — это не только ценная зарубка на прикладе именного браунинга, но и энное количество звонких "денюжков", пошло обозначаемых в игре значком "$".

На заработок можно накупить кучу прекрасного высокоточного оружия (шесть наименований на клан) с оглушающей убойной силой, проапгрейдить существующее (очень дорого, но чрезвычайно действенно и полезно для здоровья!), купить нового летуна (шесть зверюго-аппаратов) или "прокачать" характеристики уже имеющегося. Но и это не все! Уконтрапупив и удушегубив достаточное количество спарринг-партнеров, наш герой (то есть, фактически, мы) получает новый уровень магического мастерства, с торжественным вручением ему на выбор заклинания, коих, естественно, бессчетно (около десятка).

Наша служба и опасна, и...

Когда же вы, довольный и усталый, вернетесь с очередного раунда к насущным делам менеджмента, добрый правитель клана ласковым загробным голосом предложит выполнить миссию на благо родины за весьма достойное для такого геройского парня вознаграждение.

Это, говорю вам без присущего мне сарказма, одна из самых приличных черт игры. После раунда, особенно, если он проходил не в низшей лиге и не на уровне сложности "Kid's Play", несколько расшатана нервная система. Требуется разгрузка. С другой стороны, сразу, без мягкого перехода, выйти из игры затруднительно – ибо затягивает. Поэтому дополнительные миссии очень кстати. Накал страстей в них несколько снижен по сравнению с атмосферой дефматчей регулярного чемпионата, они приобретают легкий привкус элитарного времяпрепровождения в духе неторопливого (иногда) вертолетного симулятора с его тактикой поиска слабых мест в обороне противника. На предложения начальства вы соглашаетесь абсолютно добровольно, и они никоим образом не влияют на чемпионат и всеобщее уважение к вашей персоне. Зато премиальные за выполнение задания, в совокупности с бонусом военно-бытового мародерства, на первых порах создают оптимистическую атмосферу где-то в зоне кошелька.

Спасение утопающих – дело рук самих утопающих

Могу предположить, что не всякому захочется очертя голову бросаться в авантюру с профессиональным ростом без стажировки на слабых, имбецильно настроенных ботах. Игра предоставляет такую возможность в режиме "Single Match".

В этом режиме вы являетесь хозяином положения, практически демиургом собственных побед (или страданий): можно выбрать тип игры, уровень сложности, карту, состав участников, самолично экипировать каждого из них (включая ненаглядного себя), не ограничивая свою фантазию дурацкими сметами расходов.

Набаловавшись досыта придавливанием к ногтю сонма квелых врагов своим наикрутейшим драконом или дирижаблем, получив хороший пистон от сооруженного в мазохистских целях супермонстра, можно заняться увлекательным поиском индивидуального баланса врагов и оттачиванием тактики и стратегии. А потом снова бой, снова карьера профессионального загребателя дензнаков на поприще спортивно-огнестрельного мордобоя...

Поворотись-ка, сынку!

Пусть меня потом обвинят в напускной злобности, но я знаю, откуда начинают обычно читать статью. С рейтинга. По нелепой прихоти судьбы я достаточно истерт жизнью, чтобы суметь прочитать в ваших внимательных, полных легкого укора глазах немой вопрос: "Почему, коль игра так чудесно хороша, внизу стоят такие низкие (относительно) ОНИ?".

Так вот, други, рейтинги обоснованы и выстраданы, они стократно пропущены через суд личной совести...

Даже лучшая из игр не может избежать того момента, когда я вынимаю из заветного шкафа полуистлевшую



● Меню апгрейдов — сердце игры

трофейную форму гестапо с тремя "Железными Крестами" (друзья-фидошники называют их "Железный Плюс") и начинаю с ней (с игрой, конечно) разговаривать грубо и жестко – по законам военного времени.

Первый вопрос, который я задал игре "Flying Heroes", был: "А почему у вас такой, с позволения сказать, корявый мультиплеер?". Ведь уважающий себя разработчик не стал бы пичкать охочего до массовок геймера предустановленными по умолчанию летательными аппаратами, оставив ему лишь выбор режима игры и карты. Он, без сомненья, поступил бы благородно, выделив энную (обговариваемую в установках сервера) сумму презренного метала на выбор и апгрейд причитающегося инвентаря, умно и красиво подталкивая геймера к размышлению об оптимальной стратегии боя в условиях финансового голода.

Нет, я отнюдь не хочу сказать, что мультиплеер плох – он лишь бездарно упрощен до поп-кормового мочилова и не использует богатейшие наработки одиночного геймплея. Это, согласитесь, наказуемое деяние.

Фраги — это не только ценная зарубка на прикладе именного браунинга, но и энное количество звонких "денюжков"

На лицо ужасные...

Не менее удручает и графико-дизайнерское решение. Мой жизненный опыт вопил как зарезанный, испуганно думая, что у него жесточайшее дежа-вю: ТАК рисовать прекратили примерно в холодном феврале 1998 года, если не раньше. Крупноблочные, состоящие из считанного количества полигонов декорации, невменяемые, как по дизайну, так и по отрисовке движений, модели летунов. А на ребристый, похожий на голодающую дворнягу дирижабль поглядеть не хотите? Или вы предпочитаете пенопластового дракона, размахивающего крылами с грацией танцующего дворника? Нет, я точно знаю – вы ловите кайф, рассматривая модели некоторых видов оружия! Помесь кофемолки и прямой кишки гиппопотама устроит?

Попытка вылечить сие убожество спецэффектами и отличными звуковыми штукенциями "на отмаз не катит", как говорят подростки у нас во дворе. Присутствует и звук, и контекстная музыка, душераздирающе грохочущая в особо зрелищные моменты, и спецэффекты. Но – "не катит": такую угловатую, подзаборную графику затмить действительно тяжело.

Мы с Тамарой ходим парой

Заднее слово об AI и багах, что почти одно и то же.

Охотно верю, что все, кто считает AI в QIII:Arena вразумительным, получат массу удовольствия. Враги тусуются кучкой, обильно проводя разборки по-семейному, без шума и пыли. Игрока дружно и сосредоточенно мочат по мере приближения к месту гуртования, с нечеловеческой зоркостью засаживая в него необъятный (его размер наводит на грустные размышления о честности и справедливости) боезапас. Однако, несмотря на столь ответственные поступки, враг туп, как стадо бройлерных кур. Он медленно маневрирует под перекрестным огнем и наплевательски относится к разведрейсам вглубь территории за бонусами. Разумеется, на старших уровнях он легко может подложить свинью в виде хитроумной комбинации заклинаний и пары самонаводящихся ракет. Но нет главного — четкого и правильного баланса сложности. AI то и дело проваливается как ливонцы на льду то в маразм и ступор, то во всепоглощающий спортивный каннибализм зерноуборочного комбайна в эпоху сенокоса.

На фоне широкой картины бесчинства компьютерных бойцов форменным издевательством выглядят баги, анализ которых констатирует одно – выпуск игры шел по заветам стахановского движения, с транспарантом "Догоним и перегоним..." на бортах.

Неизвестному герою

Пожалуй, пора снимать модный костюмчик от Гиммлера и спешно натягивать на лысину судейский парик, завязывать глаза и брать в руки весы.

Каков итог, господа?

Оптимистически-утешительный: несколько вечеров падают в бездну бытия с легкостью, присущей настоящей Игре. И это хорошо.

Особенно чувство жажды подстегивают бессовестная стоимость апгрейдов и желание во что бы то ни стало их приобрести. Радуют дополнительные миссии, где надо иметь не только шустрые передние конечности, но и морщинистые мозги с достаточным количеством серого вещества.

Разочарования неизбежны при знакомстве с графикой, мультиплеером, страхолюдными роликами в разрешении 150x100 и интеллектом добрых электронных молодцев.

Вердикт же таков: порадоваться за авторов игры, создавших увлекательную вещицу с жизненным циклом в неделю-другую; пожурить за дезинформацию в описании ранних стадий работы (какие там красоты расписывались!) и скоропалительное решение выпустить на рынок сыроватый продукт.

Собственно, все. Ждем патчей, адд-онов и сиквелов, неспешно радуясь другим, более достойным вещам. Например, лету, пляжу и длинноногим красавицам...



Deus Ex

Awhiler

В будущем плохо и мрачно. Террористы захватывают и взрывают статую Свободы, нью-йоркская подземка становится пристанищем бомжей, эпидемии странных болезней на корню выкашивают население громадных мегаполисов, а правительство все еще скрывает правду о пришельцах. Люди продолжают изобретать новые наркотики, особо продвинутые для большего кайфа вживляют в себя различные кибернетические штучки. Ничего особенного, просто мир продолжает катиться к черту

Жанр	Action/RPG
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	ION Storm
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D – уск
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM

Не бойтесь совершенства. Вам его не достичь. Тем более что в совершенстве нет ничего хорошего.
Сальвадор Дали

Deus Ex (произносите это правильно: "дэйзс икс") – латинский термин. Человек, появившийся ниоткуда и спасший мир. Этот человек носит черные очки, сиреневый плащ, а по его венам вместе с кровью текут миллионы микроскопических наномашин. Это делает его наиболее совершенной машиной для убийства за всю историю человечества. Не удивительно, ведь он – продукт многолетних сверхсекретных исследований, человек без родителей, но с единственным, таким же необычным, как и он, братом. Знакомьтесь: агент JC Denton.

История начинается, когда молодой, неопытный и поэтому полный иллюзий Denton получает назначение в международную антитеррористическую организацию UNATCO, дабы способствовать искоренению терроризма по всей планете. Первое задание – пленить одного из лидеров американской террористической организации NSF, захватившей статую Свободы, а заодно и несколько канистр с веществом Ambrosia – единственной и очень дорогой вакциной от повсеместно буйствующей эпидемии болезни с говорящим названием Gray Death. Все вроде бы предельно четко и ясно. Но затем начинают происходить странные вещи: родной брат, опытнейший агент, предает UNATCO и принимает сторону террористов, по главной базе начинают расхаживать очень странные люди в черном, а во взломанном компьютере шефа находятся письма с весьма неоднозначным содержанием. В течение только первых трех миссий взгляды героя на мировое устройство пару раз переворачиваются с ног на голову. Дальше – больше, но раскрывать такие интересные секреты совсем ни к чему.

Ваши действия, агент?

В принципе, игра представляет собой жестко заданную последовательность миссий в количестве пятнадцати штук. В каждой из них есть главные и побочные цели (или, говоря зрпзгзшным языком, квесты). Разнообразие велико: захватить в плен или убить определенного человека, выкрасть из суперсекретной правительственной лаборатории чип с информацией, помирить два



● Радная кравинушка – брат Paul



● Шеф, кабинет шефа, а в метре за спинай – личный туалет. Чтобы ваврема успеть

воюющих мафиозных клана или взорвать завод по производству не-скажучего. Все это происходит в Нью-Йорке, Гонконге, Париже и еще куче менее известных мест. Однако не пугайтесь линейности: внутри миссий предоставлена такая свобода действий и такое богатство выбора, что голова идет кругом.

Типичный для Deus Ex эпизод: вход в нужную нам комнату охраняется тройкой охранников и бронированным ботом. А за всеми подходами наблюдает недремлющее око камеры, соединенное с парой многоствольных турелей, готовых разнести любую неопознанную мишень в клочья. Ваши действия, агент?

Вариант первый: в одну сторону кидаем специальную электромагнитную гранату, на несколько десятков секунд выводящую из строя все электронное оборудование, а в другую – тоже гранату, но со слезоточивым газом. Пока камеры глючат, а охранники роняют неожиданные слезы, есть пять секунд на взлом двери и еще семь – на хак охранного терминала. Очнувшись, турели начинают стрелять по своим. Еще минута — и путь свободен.



● Хм... секретарша шефа

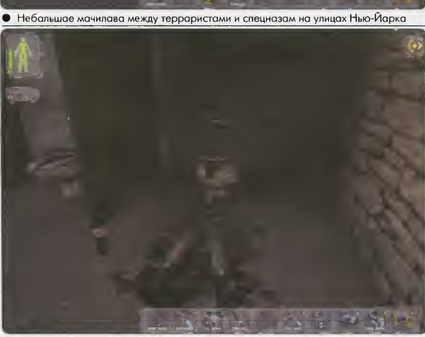
Вариант второй: потихонечку, издалека, любимой снайперской винтовкой с глушителем делаем headshot'ы всем охранникам, затем, заметив маршрут бота, ставим на его пути мину. Мимо камер можно просто пробежать, ибо они реагируют довольно медленно.

Вариант третий: бросив какой-либо предмет в сторону охранников, отвлекаем на несколько секунд их внимание. Пока они разбираются, что там за шум, активируем специальную способность быть невидимым для радаров и прочих электронных устройств. Ни бот, ни камера не нас заметили – мы благополучно внутри.

Еще можно, подтащив несколько ящиков, допрыгнуть до лаза в вентиляционную систему здания и вообще избе-



● Небальшае мачилава между терраристами и спецназам на улицах Нью-Йарка



● Будем мачить сами знаете кага сами знаете где



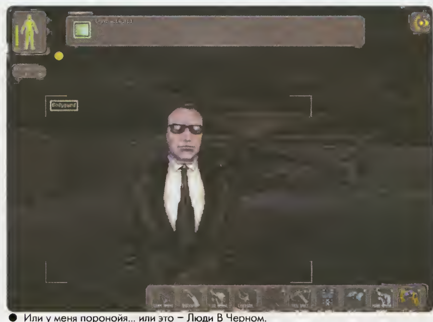
жать встречи. И, наконец, никто не запрещает просто взять в руки rocket launcher, натянуть на себя броню и попытаться вынести всех a la Quake. Причем это далеко не все возможные варианты.

Принципиально важно то, что разнообразие ситуаций сильно зависит от конкретных способностей героя. Развивая те или иные способности Дентона, вы тем самым толкаете его на свой, совершенно уникальный способ прохождения игры. Например, развитие хакерских навыков обрекает героя на поиск кодов, паролей, и взлом охранных систем. Акцент на боевых способностях означает прямолинейное прохождение с выносом всех врагов. Специализация на различных способах маскировки предполагает игровой процесс в стиле Thief. Вот главное, хотя далеко не единственное достоинство игры.



За нанотехнологиями будущее

Никаких общих параметров, типа силы или ловкости, в игре не существует. Их заменяет система скиллов и специальных нанотехнологических улучшений, так называемых "augmentations". Способностей всего одиннадцать, начиная от искусства обращения с компьютерными системами, заканчивая способностью управляться с тяжелым оружием и умением хорошо плавать. Каждая способность имеет четыре уровня мастерства. Например, способность Computer существует в следующих проявлениях: untrained, когда можно только пользоваться компьютерами и терминалами; trained, когда уже можно пробовать их взламывать; advanced, когда можно взламывать не только терминалы, но и турели; и, наконец, master, когда герою подвластна любая компьютерная система. Для перехода на новую ступеньку надо тратить определенное количество экспы, накопленной во время игры. Экспа дается только за выполнение квестов или за достижение специальных локаций (часто побочных для сюжета), и поэтому, в частности, давить все, что движется, совершенно нецелесообразно.



Или у меня поронойя... или это – Люди В Черном.

Агентами не рождаются — агентов делают в секретных лабораториях.

Но гораздо интересней система augmentations. В организме агента есть девять слотов для специальных нанотехнологических штучек. Возьмем, к примеру, глаза. Их можно развивать по двум взаимоисключающим направлениям. Одно из них улучшает собственно зрение: на первом уровне добавляется способность видеть ночью, на последнем агент может чувствовать врагов сквозь стены. Другое сильно прибавляет к точности стрельбы и дает информацию о цели: на первом уровне минимальную, а на последнем – всю доступную. Или подкожный слой: можно развиваться так, чтобы незаметно проходить сквозь системы электронного наблюдения, а можно так, чтобы стать невидимым для людей. Однако использование всех этих устройств требует специальной биоэлектрической энергии, запас ко-



У кросовицы-стотуи снесло бошню. Нопрочь.

торой у агента ограничен. Апгрейд осуществляется посредством специальных устройств, найденных во время миссии или полученных от работодателей. Вообще, вся система способностей героя очень хорошо сбалансирована. Ничего ненужного нет, за исключением разве что плаванья.

Со здоровьем и оружием тоже все не так просто. Тело Дентона поделено на несколько зон, ущерб по которым считается отдельно. Причем, если попали ногу, агент начинает хромать и медленнее бежать, а если обе ноги просто отстрелили – медленно-медленно ползти на руках. Оружия много: пистолеты, арбалеты, стреляющие отравленными дротиками, автоматы, снайперские винтовки, ракетницы и футуристические плазменные ружья. И это не считая множества видов гранат на все случаи жизни, ножей, мечей и даже электрошокера. Все стволы можно апгрейдтить – например, повысить точность или нацепить глушитель. Еще одно интересное замечание по поводу оружия – inventory очень маленький, поэтому приходится, исходя из выбранного стиля игры, выбирать между, скажем, ракетницей и снайперской винтовкой. Впрочем, снайперскую винтовку лучше оставить, ибо точный headshot – самый верный способ устранить охранника. Уж лучше выбросить плазменное ружье.

Подслушанный разговор

Богатство выбора относится не только к боевым ситуациям. Ляпнете в разговоре с NPC что-нибудь не то – и никогда не узнаете о секретном входе в лабораторию и не получите дополнительного квеста. С каждым населяющим игровой мир NPC можно переброситься хотя бы парой слов или что-нибудь у них прикупить. (Да, в игре есть деньги, хотя они не играют значимой роли.) Ночные клубы, магазины, буддистские храмы, штабквартиры мафии, станции метро – вот далеко не полный список тех мест, где придется собирать информацию и выполнять задания. В игре действительно очень много диалогов. Некоторые из них критичны для главной линии сюжета, но задача большинства – содействовать созданию игровой атмосферы. Например, можно подслушать разговор охранников на посту, обсуждающих грядущее повышение (которого у них, понятное дело, никогда не случится, ибо граната – вот она, уже готова), или беседу двух девушек в баре, перемывающих косточки своим парням. Этой же цели служат разбросанные тут и там книжки, газеты и находящиеся в личных компьютерах e-mail'ы. Все это, естественно, можно внимательнейшим образом прочитать и изучить.

Кстати, сами NPC, особенно те, кто играет в сюжете значительную роль, сделаны великолепно.

Мир Deus Ex предельно интерактивен и насыщен деталями. Будьте уверены, что любой объект, который Дентон способен поднять, может быть поднят и взят в руки. Что любую вещь, которую ему под силу сдвинуть с места, действительно можно сдвинуть с места. Душ в ванной можно включить и выключить, в бильярд в баре можно вполне сносно поиграть, закатив при этом пару шаров в лузы, и, наконец, кинув баскетбольный мяч, можно целую минуту завороженно смотреть, как он прыгает по комнате, совершенно правильно отскакивая от стен и пола. Огорчает лишь то, что при всем своем великолепии этот мир не до конца правдив. Поясняю мысль.

Спешите видеть! Первая игра, тормозящая с GeForce!



● Труп. МОЙ труп

О правдивости

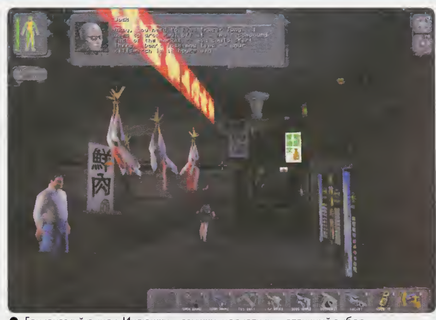
Во-первых, AI. Вместо того чтобы думать, этот самый интеллект умеет лишь стандартно реагировать на стандартные действия. Если вы атакуете охранника, но при этом его не убиваете, он тут же узнает (и передает своим коллегам), где вы находитесь. Неважно, что вы выстрелили в него с крыши соседнего небоскреба из снайперской винтовки или поставили мину, а теперь тихо сидите в темной подворотне. Если вы не убили его с первого раза, вас все равно отыщут. Причем эта противоестественная проницательность компьютерных персонажей сочетается с откровенной тупостью. Дабы скрыться-таки от этого всезнающего друга, просто нырните на несколько секунд в воду или закройтесь в туалете, – если AI не научен скриптом открывать дверь, то он ее не откроет. Или другой пример: сверхсекретная база должна охраняться очень строго. А что происходит? С диким грохотом я перебиваю половину охраны и прячусь в вентиляционную шахту. Звучит сирена, все бегают, ищут виновника переполоха, но по прошествии тридцати секунд все вдруг успокаивается и охранники обмениваются фразами типа: “Все чисто, никого нет”, “Докладывает первый, все спокойно”. Ступая при этом по еще теплым трупам своих товарищей! Можно опять спокойно начинать отстрел...

Но с другой стороны, пока действия игрока соответствуют представлениям разработчиков и прописанным заранее скриптам, все происходит очень хорошо и правильно. Я бы даже сказал, естественно. Особенно это заметно при общении с NPC, когда они реагируют на какие-либо события или действия игрока.

Во-вторых, странная для вроде бы максимально реалистичного мира игровая логика. Крадете вещи из кабинетов или взламываете личные терминалы прямо на глазах их владельцев? Правильно делаете, они вам и слова не скажут. Нужное нам валяется буквально везде: отмычки - прямо на улице, критично важные ключи - в туннеле канализации, а отличные аптечки - в помойных ведрах возле станции метро. Вы – элитный агент элитного подразделения, но находите большую часть своей амуниции, ломая сотни деревянных ящиков на протяжении всей игры. Кажется, каждый второй NPC говорит о секретных четырехзначных кодах защитных систем, а top secret пароли чаще всего “забываются” на самом видном месте. Но, впрочем, это все придирки. Так много от одной игры просить нельзя – игровой жанр еще не дорос.

FPS + RPG

Интерфейс очень похож на тот, что был в System Shock. Все активные объекты подсвечиваются рамочкой. Есть экран инвентаря, скиллов, нанотехнологических улучшений, а также дневник, в котором фиксируются все разговоры, события и квесты. А если захотите, можно и самому что-нибудь накалякать. Еще есть отдельный экран для всех имеющихся в распоряжении героя изображений, будь то спутниковый снимок какого-то объекта или фотография разыскиваемого человека.



● Гонконгский рынок. Индюшки, девушки, норкотики – отличный выбор



● Вот он - до боли знокомый скриншот

Теперь о том, как это все выглядит. Сделана игра на модифицированном движке от Unreal Tournament. Модифицированном именно в плане игровой физики – никаких визуальных преимуществ перед UT нет. Большие открытые пространства, необходимые по сюжету игры, выглядят совсем неплохо. Например, статуя Свободы - почти как настоящая, только без головы.

Но если вы не владелец карт на чипах Voodoo, то непременно поставьте Direct3D-патч – без него все очень грустно и медленно. Да и системные требования игры весьма высоки.

Подытожим. Перед нами лучшая до сих пор попытка смешения жанра FPS с RPG. Тут есть все: захватывающий сюжет, множество вариантов решения проблем и развития персонажа, великолепная атмосфера, неплохой, хотя и нахально требовательный движок. Лучшее от System Shock и Thief, но на новом уровне. В конце концов, просто очень интересно играть. Enjoy!



Challenge ProMode

Anry Seagull
при информационной поддержке
Daily Telefrag (www.dtf.ru)

http://www.challenge-world.com

В первом номере за этот год славный Гоблин в материале "Если гора не идет к Магомету..." рассказывал о том, что знатный "отец" из Quake Community Hoony затеял создание мода для Quake III Arena. Мода, спроектированного специально для профессиональных игроков, которых положение дел в оригинальной версии игры не совсем устраивало. Название подобрали соответствующее - **Challenge ProMod**e. Hoony созвал под свое крыло известных профи. В качестве программеров числятся такие видные люди, как PhaNToM (лидпрограммер), Highlander – автор Q1 мода NQ DCMOD, D!ABLO – автор Q1 модов Quickening, Ultimate Duel и Thunderdome, Khaile – автор мода qwFix под Q3A. В числе консультантов — D16-Makaveli, [9]Paralyzer, SK_Griff и a|revelation. Тогда, в самом начале работ, основных вопросов было всего три: скорость полета ракеты, управление движением в воздухе и наличие звука шагов. Модов планировали сваять тоже три штуки: собственно Challenge ProMode, ChallengeQIQIII и ChallengeQIIIA Sport, однако впоследствии решили сосредоточиться только на одной модификации.

"Отцы" долго обсуждали, что же надо поменять, принимали пожелания от всех сочувствующих и упорно трудились. Подгоняли бета-версии, сначала даже без специально заточенных под мод уровней, что превращало геймплей в сущий бардак. Через некоторое время на просторы Интернета выползла демка мастерской ураганной дуэли, уже на специальной мапе. Оценив все прелести такого бешеного дефматча, народ завыл от нетерпения. И вот, наконец, вышла версия Challenge ProMode (CPM) с четырьмя новыми картами – три для дуэлей и одна для тимплея. Все стало совсем интересно.

А еще интереснее стало, когда эти подлецы, не давая мне спокойно написать материал, выпустили новую версию, и более того – объявили, что именно на ней будет основан затеваемый ими чемпионат. Предложенная версия носит одно имя с чемпионатом – Lansanity Challenge ProMode, разборки назначены на 15 июля и проходить будут в Портланде, штат Орегон. Сайт, соответственно, http://www.lansanity.com. Спонсоров тоже нашли достойных: тут вам и Nvidia, и Logitech. Еще одной причиной, по которой на это безобразие стоит обратить самое пристальное внимание, стало особенно заметное в последнее время падение интереса игровой общественности к оригинальному Q3. У многих вызвало шок объявление о том, что намечающийся чемпионат FRAG5 будет проводиться по Unreal Tournament, а вовсе не по Quake III Arena. Да и призовой фонд в 100.000 долларов ранее был привилегией исключительно квейкеров. Поражает и заявленное количество участников – 512 бойцов (между прочим, на последний CPL было заявлено столько же, а приняло участие в итоге чуть больше 300 человек). Крик поднялся – мама не горюй. На сайте http://www.xsreality.com незамедлительно провели опрос двадцати лучших игроков в Q3, мнения которых разделились. Одни утверждали, что UT не подходит для соревнований такого уровня, другие вообще UT на дух не переносят, третьи отнеслись к новости положительно (и среди них такие известные личности, как Xenon, Hakeem и Makaveli), четвертые пока пребывают в сомнениях. И даже в этом опросе не обошлось без упоминания ProMode: очень сильный игрок, чемпион Австралии Python не преминул отметить, что сейчас он больше всего поглощен игрой именно в эту модификацию. Что ж, очень скоро мы узнаем, сможет ли Challenge ProMode вернуть интерес к "Квейку" на прежний уровень.

Разработчики утверждают, что в Lansanity они на 99% воплотили все то, что задумывали. В официальном релизе CPM обещают исправить незначительные баги, оптимизировать код, добавить новых скинов и еще несколько уровней. А пока позвольте познакомить вас с основными изменениями геймплея по сравнению с оригинальной Quake III Arena:

Очень скоро мы узнаем, сможет ли Challenge ProMode вернуть интерес к "Квейку" на прежний уровень.

- оружие переключается гораздо быстрее, практически моментально;
- дэмэдж от автомата уменьшили, уменьшили и количество патронов к нему на старте;
- GL быстрее перезаряжается, сильнее бьет, а гранаты меньше скачут;
- от ракет колбасит еще пуще;
- шафт "цепляет" игрока наподобие собрата из Q1 и пихается сильнее, чем в оригинальном Q3;
- плазмаган - зарядов на старте стало меньше;
- добавили управления в воздухе;
- броня не "утекает";
- красная броня держит удар лучше;
- "шардзинки" стали слабее;
- здоровье при респауне - 100 пунктов;
- зеленые аптечки ослабили;
- броня, аптечки и патроны респаунятся быстрее, в TP и tourney поразному;
- квад усиливает оружие в четыре раза, а не в три;
- квад респаунится через минуту;
- из убитого соперника вываливается рюкзак с оружием и патронами, что у него были;
- звук шагов убран совсем.

Шотган и "рельсу" оставили, как было.

Как, спросите вы, эти изменения повлияли на игру? Логика и личные впечатления говорят следующее: стало очень похоже на первый Quake или скорее даже на Quake World. Естественно, легче стало прогнать противника по респаунам. Зато "отжор" принял знакомые формы – броня ведь не "утекает", а это, в свою очередь, компенсируется практически мгновенной сменой оружия – попал из рейлгана и тут же доработал ракетой или даже автоматом. Темп игры существенно ускорился, появилась некоторая внезапность – из-за отсутствия звука шагов "выпасать" друг друга стало гораздо сложнее. Шафт и ракетница стали гораздо ближе по своим характеристикам к своим предшественникам из первого "Квейка", и это накладывает весомый отпечаток на манеру их использования. Теперь опять появилась возможность обработать соперника "в одно касание", когда тот сначала подбрасывается в воздух выстрелом в ноги из ракетницы, а затем на лету поджаривается шафтом. И остается ему, болезному, только на землю трупиком прислониться... Кстати, эффект выстрела из Lighting Gun'a немного изменен – смотрите картинки.

Увеличение радиуса поражения от взрыва ракеты также возвращает нас в старые добрые времена, когда умение грамотно простреливать уровень из RL'a, "окучивая" даже не видящего тебя противника, было настоящим искусством. А "ломка" на шаф-



тах теперь больше напоминает поединок самураев – побеждает тот, кто оказался быстрее, подготовленней и резче. Тут много еще о чем можно рассказывать, но место наше ограничено, поэтому давайте перейдем к уровням.

Как я уже говорил, в последней версии CPM их четыре штуки: три дуэльных и одна тимплейная. Начнем с дуэльных.

Первая (та самая, на которой появилась первая демка, взволновавшая общественность) носит название Wicked (CMP1) и представляет собой небольшой уровень из двух трехэтажных цилиндрических помещений, соединенных узкими проходами, с большим количеством джамп-падов и двумя взаимосвязанными телепортерами. В каждом помещении по ракетнице и желтой броне, также имеются шотган, рейлган и шафт. Достаточное количество аптечек и дополнительных "шоколадок" к броне. Из-за отсутствия красного фофана и меги отожраться особо нельзя, поэтому схватки ожесточенны и скоротечны. Спрятаться особо негде, и даже наличие на уровне персонального телепортатора не спасет вас от гибели. Лично мне уровень нравится не очень, я уже не в том возрасте, чтобы носиться по карте в угаре кровавой рубки. Нам, ветеранам, подавай стратежность...

И вот на второй карте с потрясающим названием Coitus Interuptus (CMP2) нам эту стратежность предоставляют. Уровень гораздо больше и интереснее первого и представляет собой некое многоэтажное помещение со сложной архитектурой, обилием лестниц и пандусов. Простор для отжирания и хитрых тактических ходов богатейший. Наличествует две прикольных фишки: один из джамп-падов кидает вас по изогнутой траектории вдоль стенки, а единственный телепортер переносит игрока непосредственно под воду, где под мостом расположена красная броня. Тут же, практически прямо в воде, установлен другой мощный джамп-пад, позволяющий быстро смотаться от противника, услышавшего ваше "хлюпанье". На уровне есть все виды пушек, кроме BFG, мегахелс и одна желтая броня. Моя любимая карта.

Третий уровень – Use and Abuse (CMP3) – сильно напоминает своим устройством первый (делал их один человек), но побольше размером. Тоже два цилиндрических, но двухэтажных, помещения с множеством узких коридоров, джамп-падов и всяческих ответвлений, где расположены рулезы. Прямо в стенах, на манер любительских карт для Q1, встроено несколько невзаимосвязанных телепортеров довольно убогого внешнего вида. Помимо двух желтых броников на уровне есть и мегахелс, и красная броня, да и "шардзинок" достаточное количество. Оба игрока обычно встречаются плотно укомплектованными и броней, и пушками. А вот достаточного простора для хорошей ломки между двумя отожранными противниками, как мне кажется, эта карта не предоставляет.

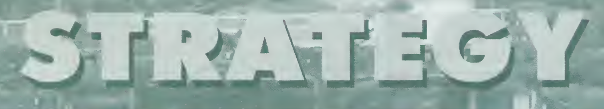
Четвертый уровень, заточенный под тимплей, зовется Realm of Steel Rats (CMP4). Оценить все его прелести для меня проблематично, потому как соперников-людей сейчас под рукой нет, а с ботами каши не сваришь. В общих чертах: мапа весьма внушительных размеров, даже не знаю, не маловато ли будет народу при рубке 4x4. Зато чувствуется, что делали ее с пониманием. Вспоминается и dm3 из первого Quake, и прочие удачные уровни для этого вида забавы. Две ракетницы в разных концах, желтые броники распределены, один Lighting Gun, одна красная броня и квад – вот вам основные точки отсчета. Два телепортера, один ведет почти к самому кваду, другой – к труднодоступной другими способами ракетнице. Пожалуй, стоит отметить, что рейлган и мегахелс на этой карте отсутствуют.

Вот, вроде, и все. Осталось упомянуть об еще двух приятных исправлениях-нововведениях – это существенно улучшенный air control и измененный интерфейс, показывающий ваше текущее состояние. Улучшенное управление в воздухе позволяет совершать совершенно безбашенные рокетджампы и запрыгивать казалось бы в недоступные места. Обновленный интерфейс вы можете наблюдать на прилагаемых скриншотах. Все надписи и картинки существенно уменьшены и не закрывают обзор. Слева показывается количество боеприпасов, имеющееся для каждого оружия. Перед началом матча с правой стороны экрана вам перечислят текущие настройки сервера. Уровень здоровья и брони теперь показывается не только в виде цифр, но и некоторым подобием статус-бара, который существенно меньше обычного. Также уменьшен размер шрифта сообщения о том, что вы убили друга Вову и занимаете теперь первое место. Все это гораздо удобней, чем в оригинальной версии Quake III Arena.

Надеюсь, мне удалось убедительно доказать, что вам пора приступать к тренировкам под этим модом. Напомню: самую свежую версию Challenge ProMode вы всегда можете скачать с сайта разработчиков – http://www.challenge-world.com. На данный момент размер необходимого файла не слишком обременителен – около семи мегабайт. Удачи и фрагов вам!

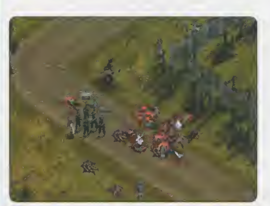
Комментарий [NT]Alrick'a

На самом деле будущее Challenge ProMode не такое уж и радостное, как описано выше. Во-первых, не все воспринимают изменения в данном моде как бесспорное улучшение исходной версии игры. Во-вторых, у нас в стране вряд ли будут проходить крупные чемпионаты по этой модификации, а без них основная масса игроков будет продолжать оттачивать свое мастерство в Quake III Arena. В общем, немедленно скачивать последнюю версию стоит только в том случае, если у вас есть с кем оценить его достоинства, поиграв несколько часов на LAN. В противном случае смотрите на "квакобщественность" запада - если будут играть они, то наши не заставят себя долго ждать.


STRATEGY

Разброд и шатания











Поехал я на выходные к себе на фазенду. Ничто перед отъездом не предвещало беды: сотрудники корпели над материалами, Главный Редактор присматривал за ними одним глазком (а другим следил за похождениями своего чара в "Ультиме"), Выпускающий скрупулезно подсчитывал количество полос в каждом разделе и точил ножницы. Но вот когда я вернулся, картина была совсем другая.

Изо всех уголков редакции раздавались возгласы типа: "Моя велик! Моя ест паладинов на завтрак!", "Да некромансер вам всем покажет!", "Моя волшебница одной дубиной всех положит!". На всех мониторах мелькали файрболы, сверкали мечи и летали стрелы. Изо всех динамиков неслись звуки битвы не на живот, а на смерть. Что же произошло? Да вышла вторая "Диабла", будь она неладна.

Стараясь остаться незамеченным, я бочком прокрался на рабочее место и хотел было заняться неотложными делами, но не тут-то было! Главный каким-то шестым чувством засек мое появление и вызвал к себе в кабинет. "Вот что, Адмирал, – сказал он, не отрывая взгляда от монитора, где его паладин укладывал монстров одного за другим. – Мы тут подумали, и я решил: "Диабла" пойдет в раздел стратегий". "Только через мой труп!" – хотел было возопить я, но, посмотрев на груду трупов на зкране монитора, понял – в данный момент Главный способен перешагнуть через мое хладное тело не моргнув глазом.

"Игорь Борисыч, все, что угодно, только не зто! Да я... Да я... Да я лучше Жилина в раздел запущу!" – неожиданно для себя самого выпалил я. Подобное самопожертвование заставило Главного оторваться от монитора и посмотреть на мое бледное, искаженное ужасом лицо. "Ну ладно, ступай пока. И пришли ко мне Тютелева".

Запустив Леонтия в кабинет и послушав под дверью его вопли: "Как можно, Игорь Борисович, там же у варвара занос совершенно неконтролируемый! А некромантом и вовсе с рулем играть нельзя! Да зто явная аркада!", – я пошел советоваться с тов. Огурцовым, как нам свести к минимуму последствия появления на зеленых страницах грозного Ивана. Ну что же, мой зам как всегда оказался на высоте и предложил хитрый ход, который, как я надеюсь, навсегда отобьет у Жилина охоту появляться в нашем разделе.

Пора, однако, рассказать об изменениях в зтом самом разделе. Перед появлением клятой "Диаблы" я получил добро от руководства на проведение зксперимента. Раздел теперь состоит из нескольких блоков, каждый из которых будет содержать вполне определенные материалы. В первом блоке, именуемом "По данным разведки", будет сосредоточенно все, что касается находящихся в разработке игр: короткие новости, мини-превью, превью как таковые, дополнения к предыдущим превью и так далее. Во второй блок, "Вести с передовой", войдут рассказы о демках и, может быть, об играх, вышедших в последний момент, о которых мы не успеваем дать развернутый обзор. Название третьего блока – "Направление главного удара" – говорит само за себя. Сюда будут попадать рассказы о хитах или о тех играх, которые мы больше всего ждали (даже если ожидания зти завершились жестоким разочарованием). Все остальные игры, проходные, так сказать, попадут в четвертый блок – "Бои местного значения". С названием последнего, пятого раздела я еще точно не определился – то ли зто будет просто "Энциклопедия стратега", то ли какаянибудь "Академия Генерального штаба". Ну а какие именно материалы будут содержаться в зтом разделе, надеюсь, понятно.

Как всегда жду ваших предложений и пожеланий. Засим разрешите откланяться – у меня там, понимаете, паладин только до двадцать первого уровня прокачан...

Владимир ВЕСЕЛОВ

Владимир Веселов

По данным разведки

Повторение пройденного

В 1995 году компания Maxis выпустила игру SimTown. Дело там обстояло так: вы строили небольшой поселок из стандартных домов (около двадцати типов), обустраивали территорию вокруг (разбивали клумбы, прокладывали дорожки и т.д.), потом в зтих домах поселялись семьи. За каждой из них вы могли наблюдать, определять, что нужно ее членам, довольны они жизнью или нет, и помогать им достичь полного счастья. Вам зто ничего не напоминает? Ну да, можно сказать, что зто прямой предшественник The Sims, только попроще.

Там нельзя было руководить отдельным жителем, но можно было влиять на население в целом. Скажем, если в семье есть дети, нужно строить школу; если жителям негде работать, нужно создать рабочие места; если по городку шатается толпа бездельничающих подростков, требуется построить для них дискотеку или зал игровых автоматов, ну и так далее.

Игра была довольно любопытной, но совершенно затерялась в тени своего старшего брата – SimCity. К тому же все там выглядело как-то по-детски, несолидно как-то.



И вот недавно Maxis анонсировала SimsVille, почти точно повторяющую сюжет той давней игрушки. Правда, разработчики ни словом не упоминают SimTown, а говорят, что зто развитие идей, заложенных в The Sims и SimCity. Ну и правильно, таким нехитрым ходом они разом привлекают к игре армии фанатов обеих игр. Выйти в свет новый проект должен в начале следующего года, так что мы не раз еще к нему вернемся.

Гость из прошлого

"В далеком 1998 году в редакцию Навигатора пришел застенчивый молодой человек. Никто тогда не мог и предположить, что со временем он превратится в убеленного сединами редактора стратегического раздела Владимира Веселова". Это я шучу (хотя небольшая порция саморекламы никому еще не вредила). А вспомнил я зтот зпизод потому, что одним из первых заданий, которые поручил мне Главный Редактор, было как раз превью по Empire Earth.

И вот теперь, два года спустя, я опять наткнулся в одной из рассылок новостей на полузабытое название. Ну да, игра все еще находится в разработке, и все еще анонсируется как "новое слово в глобальных стратегиях". Может быть, зто действительно так, ведь Empire Earth – зто некий гибрид Civilization и Age of Empires. То есть, играть мы будем как в



AoE, в полном 3D, и руководить всем до последнего юнита, но временной отрезок будет таким же, как в "Цивилизации" (или даже большим).

Добавить к тому своему давнему превью мне совершенно нечего, ведь даже на E3 был показан всего лишь вступительный ролик из игры (довольно красивый) да куча скриншотов. Скажу только, что выйти она должна в следующем году (не уточняется даже, в начале или в конце), а системные требования весьма скромны для настоящего момента (Pentium 200, 32 Mb). Да, чуть не забыл: над созданием игры работает Рик Гудман, приложивший свою руку к самой первой AoE, так что, скорее всего, зто будет больше "Век Империй", нежели "Цивилизация".

Казаки в европейском стиле

И об зтой игре мы уже писали, правда, не так давно. В третьем номере за зтот год было превью по Europian Wars: Warlords Slyle, о ней-то и идет речь. Только теперь игра нашла, наконец, российского издателя ("Руссобит-М"), в связи с чем ей была возвращена "девичья фамилия". Ну да, на российском рынке игра будет называться так, как она называлась самого начала, то есть "Казаки". Выйти она должна где-то в сентябре. Ждем с нетерпением (особенно Главный Редактор, он к казакам неровно дышит).

Третье явление патриарха



Об игре Master of Orion III я хотел дать развернутое превью, но потом решил подождать. Все же информации пока маловата, да и в качестве иллюстраций дать особо нечего (на данный момент выложено всего несколько концепт-артов). Поэтому ограничусь только общей информацией. Разработкой будет заниматься компания Quicksilver Software, до сей поры выпустившая только одну

приличную игру Conquest of the New World (недавно появившийся Invictus приличным я никак назвать не могу, а Star Trek: Starfleet Command вообще прошел на наших широтах почти не замеченным).

Довольно обширный официальный сайт игры пока забит всякого рода обещаниями и предположениями, но есть на нем групповое фото команды разработчиков. Вот я его тут помещаю, чтобы вы знали, кого винить в провале долгожданной игры. Почему в провале? Не знаю, как-то меня настораживают все эти непонятные танцы вокруг МоО за нумером три.

Starship Troopers



Так называлась вышедшая еще 1960 г. книга Роберта Хайнлайна. В 1997 по ней был снят одноименный фильм, а в третьем квартале нынешнего года должна появится игра с тем же названием. Делает ее BlueTongue, а издателем заявлен Hasbro Interactive. Что интересно, разработчики безо всякого стеснения нагло заявляют: "Те, кто читал книгу, являются фанатами книги. Те, кто смотрел фильм, стали фанатами фильма... Теперь и те, и другие станут фанатами игры".

Я не читал и не смотрел, а будущая игра меня заинтересовала по другой причине - она заявлена как squad-based 3D realtime strategy. Правда, этот самый squad, которым руководить придется, что-то уж больно велик, на скриншотах можно разглядеть аж восемнадцать физиономий бравых вояк. Как же руководить, да еще в реальном времени, такой толпой тупых (тупых, тупых – не верю я обещаниям создать "неповторимый и адекватный" AI) подчиненных?

Американцы будут нам завидовать

Рассказывая в прошлом номере об Age of Sail II, я пообещал пристально следить за процессом создания игры. Очевидно, желая поощрить мое рвение, компания TalonSoft сняла "печать молчания" с уст компании "Акелла" и разрешила разработчикам пообщаться с прессой. Побывав в офисе "Акеллы", мне удалось полюбоваться почти готовой игрой и узнать массу интересных подробностей. Пожалуй, главная новость та, что в американской версии Age of Sail II будет две кампании, а в нашей версии "Века Парусников 2" – целых три!

Как вы понимаете, эта третья эксклюзивная кампания будет посвящена Русско-турецкой войне, так что мои слова о сражениях при Фидониси и Калиакрия оказались пророческими. В настоящий момент все основные миссии уже готовы и идет отладка баланса. Поскольку не все знаменитые битвы русского флота укладываются в рамки этой кампании (за ее бортом остается, скажем, Средиземноморский поход Ушакова), стоит ожидать и несколько отдельных миссий.

Вторым поводом для зависти американцев будет наличие в российской версии игры редактора сценариев и кампаний (TalonSoft пока не собирается включать его в американскую версию). Редактор этот проработан до мелочей и очень удобен в эксплуатации. Сами миссии создаются простейшим способом drag and drop, причем в той же среде, в которой проходит и сама игра. Собрать из отдельных миссий кампанию (причем разветвленную, с видеовставками и брифингами) не сложнее, чем собрать киндерсюрприз.

Описать словами все красоты игры невозможно, скриншоты тоже не дают полного представления. Поэтому просто перечислю основные фишки: динамическое изменение освещенности (солнце, луна и звезды перемещаются по небу в точном соответствии с исторической правдой), масса спецэффектов (дорожки на воде от солнца и луны, изменение цвета светил в зависимости от высоты над горизонтом, барашки на волнах и т.д.), динамическое изменение погоды (туман, дождь, снег, гром и молния, якорь мне в глотку...). Пожалуй, на этом остановлюсь, а то не о чем будет рассказывать после выхода финальной версии. Скажу только, что в прошлой статье я допустил грубую ошибку, сказав, что игра будет на любителя. Разработчики ухитрились сделать игру интересной всем, от харкодных воргеймеров до любителей "Старого Крафта". Как им это удалось? Пока не скажу. Помните старый анекдот: "Волнуйтесь. Подробности письмом"? Так что вы пока волнуйтесь, а я буду готовиться к релизу.

"Морские Титаны"

Похоже, что в этом месяце отечественные игровые компании сговорились делать мне приятные сюрпризы. Про подарок от "Акеллы" я уже сообщил, а компания "Сноуболл" объявила о локализации Submarines Titan. Схватив ноги в руки, я тут же понесся смотреть, что же такое они там делают.

Сразу скажу, что и в этом случае наша российская версия будет отличаться от западной (естественно, в лучшую сторону). Если вы помните, в игре присутствуют три стороны, две из них представлены людьми и в оригинальной версии они почти неразличимы, зато в нашей отличить их можно будет с первого взгляда. Нет, локализаторы не стали менять баланс сил, дизайн юнитов и т.д., но они ввели разную мотивацию для игроков, воюющих за ту или иную сторону. Если одна из сторон представляет собой классическую правительственную организацию (армию в чистом виде, так сказать), с жестокой регламентацией всего и вся, то вторая является некой корпорацией, а игрок будет выступать в роли наемника.

Вы мне скажете, что это мелочи, на геймплей особо не влияющие. А вспомните C&C – там ведь NOD и GDI тоже отличаются друг от друга главным образом идеологией, а сколько есть фанатов обеих сторон, готовых с пеной у рта отстаивать преимущество "своих"?

Ну ладно, это лирика. Переходя к конкретике скажу: в игре будет три кампании по десять миссий в каждой. Кампании линейны, что есть плохо, зато построение самих миссий мне понравилось. В большинстве из них вам постоянно будут подбрасываться какие-то задания, связанные со вновь открывшимися обстоятельствами, поэтому старый принцип "построй, накопи, вынеси" тут не пройдет, думать придется от начала до конца.

Исследовать все дерево технологий в каждой миссии не придется; строго говоря, чтобы изучить его полностью, как раз и понадобится вся кампания. Мультиплеер тоже обещает быть увлекательным.

Ну и напоследок беру на себя обязательство рассказать об этой игре подробно (наверное, это произойдет уже в следующем номере журнала), а дополнительно обещаю вам интервью с разработчиками, из которого вы узнаете, что игру пришлось переводить аж два раза – сначала туда, а потом обратно.

Павел Шумилов

O.R.B.

Жанр	Space-based 3D real-time strategy
Издатель	Strategy First
Разработчик	Strategy First
Дата выхода	Сентябрь 2000

Во все времена, у всех народов чтили первопроходцев. Первыми быть хорошо. Им достаются все почести, их носят на руках и осыпают наградами, в их честь называют детей и города, красивые девушки кидаются им на шею. И это заслуженно, быть первыми – действительно нелегкое дело. Но задумывался ли кто-нибудь о том, как тяжело быть вторыми? Всем известны имена Юрия Гагарина и Нейла Армстронга, но кто сейчас помнит о Титове и Тейлоре? Любой ребенок, отягощенный минимальными школьными познаниями, скажет, что Америку открыл Колумб. А вот назвать Америго Веспуччи, в честь которого, собственно, и назван континент, сможет далеко не каждый. Люди не обращают внимания, что идущие вторыми зачастую делают намного больше первопроходцев, при этом оставаясь в тени. Пора ломать стереотипы.

Вторая космическая

Вы отказались от операции на мозге, – с властной интонацией в голосе говорил психиатр. – Трансгрессия сознания для вас неприемлема по моральным соображениям. Но без нее вы не сможете вернуться к прежней профессии. А ведь для вас космические полеты важнее всего, не так ли?

Роберт Хайнлайн,
"Боязнь высоты"

Игровой мир еще более категоричен в суждениях. Игра, открывшая новый жанр или заставившая иначе взглянуть на старый, возносится на пьедестал. Все творения, выходящие в этом жанре позже, обречены на постоянное, дотошное сравнивание. Чуть что не так – тут же сыплются обвинения в клонировании и вторичности. Homeworld был великолепен и совершенно заслуженно собрал не один мешок наград. Возможно, эта игра еще станет тем, чем стали в свое время DOOM или Dune 2 – Основателем (именно так, с большой буквы). Возможно, уже стала. Лет через пять геймеры со стажем будут ностальгически вспоминать оказавшийся таким уютным космос, с улыбкой думать о графике, кажущейся запредельной сейчас. Так будет. В условиях уже сложившегося культа выпускать игру, подобную Homeworld, – что это, самоубийство? Вовсе нет. В данной ситуации скорее уместна аналогия с развитием RTS. Помните зарю жанра, WarCraft 2 и Command&Conquer? Ситуация примерно такая же, с точностью до копеек. O.R.B. и станет тем самым C&C, вот увидите. Эта игра развивает тему, начатую Homeworld'ом, но развивает ее в своем направлении, привнося в жанр новые и интересные моменты. Нетоптаных тропинок в направлении под кодовым названием "space-based 3D RTS" еще много, пока хватает на всех. В конце концов, разве космические полеты на самом деле не важнее всего для нас?

Все-таки нужно ответить на банальные вопросы, наверняка возникшие у читателей. Да, это ОЧЕНЬ похоже на Homeworld. Нет, это НЕ клон. Различий хватает для того, чтобы не применять по назначению табельный кирпич с гравировкой "Смерть кло(у)нам!". Впрочем, тут лучше послушать, что по этому поводу говорят сами разработчики, а именно – исполнительный продюсер Strategy First Джейми Макнили (Jamie McNeely) в интервью сайту Game-Interviews.com. Что тут скажешь, "Найсморк выкручивался с блеском". Видимо, постоянные вопросы на эту скользкую тему со стороны различных игровых изданий и сайтов уже так привычны разработчикам, что они давно придумали развернутый ответ и излагают его всем желающим. Макнили объясняет, что проект в разработке уже более двух лет и клоном быть не может по определению. Ну, в этом, в принципе, никто и не сомневается, так как сляпать на коленке за полгода хороший проект просто невозможно, поэтому обвинений в плагиате не слышно. Видимо, новые идеи носятся в воздухе и одновременно приходят в гениальные головы в разных концах света. Тем не менее, чтобы совсем уж снять подозрения во вторичности игры, продюсер O.R.B. старательно оглашает весь список эксклюзивных особенностей. Отличий много,



● И снится нам не рокот космодрома, не эта ледяная синева...

пожалуй, все перечислять не стоит, уцелеет лишняя березовая рощица, остановимся только на наиболее важных. К таковым можно отнести сюжет игры, систему управления и – внимание! – элементы RPG! Похоже, в наше время эти элементы не впихивают только в пасьянсы да тетрисоиды. Впрочем, обо всем по порядку.

Противостояние

Мы обязаны присоединить их! – с напором заверещал комментатор из студии политических новостей. – Договор трех планет! Какая глупость! Они не имеют права диктовать нам, что мы можем и чего не должны делать в планетной системе Лебедя!

Роберт Хайнлайн, "Боязнь высоты"

Сюжет в O.R.B. концептуально отличается от Homeworld'овского. Разработчики позиционируют его как sci-fi (научная фантастика, если кто не понял), Homeworld же относится к малоизвестному у нас жанру space opera. Это словосочетание мало что говорит простому русскому человеку, не избалованному "Вавилоном-5" и прочими стартреками. По мне, так особой разницы нет: космические корабли, лазеры всякие, астероиды, все как у людей, но вот западному глазу различия заметны очень хорошо. Итак, пришла пора раскрыть секрет названия. Акроним O.R.B. расшифровывается, как Off-world Resource Base, в то же время название вполне говорящее, "orbib" с аглицкого – "орбита". Такая вот диалектика.

Действие O.R.B. разворачивается в системе звезды Aldus, местонахождение которой разработчики держат в секрете от народа, хотя зачем – все равно никто проверять не полетит. Звезда, надо сказать, небогатая на планеты и всякие прочие небесные тела, не сравнить с нашим Солнцем. У Альдуса планет всего две, Alyssia и Malus, но зато большой пояс астероидов (видимо, раньше планет было больше... до съемок Лукасом нескольких эпизодов со "Звездой смерти" в главной роли). Этот астероидный пояс – сущий клад, почти как тибериумные поля, астероиды набиты полезными ископаемыми под завязку и ждут только отважных геологов с ракетными ранцами и протонными кайлами. И геологи не заставили себя ждать, однако были сильно удивлены наличием конкурентов. Конкуренты, впрочем, удивились не меньше. Дело тут в том, что планеты расположены диаметрально противоположно, и звезда не давала их обитателям обнаружить присутствие в своей системе братьев по разуму. Выйдя в космос и встретившись, алиссианцы и малусийцы, как и полагается разумным людям, после непродолжительного чаепития перешли к массированным боевым действиям. Чем и продолжат заниматься под вашим чутким руководством.



А звезды, тем не менее, чуть ближе, но все так же холодны...

Времена окраски юнитов акварелькой в разные веселенькие цвета прошли. Расы в O.R.B. различаются буквально во всем, начиная от дизайна и функциональных особенностей кораблей, заканчивая тактикой и развесистыми деревьями технологий. Обитатели Малуса агрессивны, стремятся к мировому господству и берут в основном числом и массой. Нация воинов. Алиссиане же, напротив, "интеллектуалы" – они превосходят противников в технологии, различных научных изысках. Вам это ничего не напоминает? Вот именно, StarCraft, зерги с протоссами, родимые... Нам обещают множество тактических решений, основанных на особенностях каждой расы. Превращать слабости противника в свою силу – отличное занятие для стратега, мозги в бездействии простаивать не будут. Технологии можно будет не только развивать, но и воровать, и даже находить – так, угнав с вражеской бензоколонки мирно заправлявшийся там corvette, мы получим доступ к некоторым изобретениям врагов, а в процессе перевода астероидов на полезные ископаемые вполне можем натолкнуться на знания Древних рас. Кстати, горные работы, похоже, будут нашей основной задачей (смотри название игры), но и это занятие далеко не простое – астероиды, как всякие уважающие себя небесные тела, перемещаются по орбите, и ваша любовно отстроенная база может запросто приплыть во вражий сектор. Охраняйте. Хотя у грамотного командира этот сектор уже будет очищен и посыпан песочком (чтоб кровь зеленая впитывалась). А еще разработчики туманно намекают на некий таинственный портал, который обнаружится по ходу кампании и приведет нас "туда, не знаю куда"... В общем, играть будет интересно.



В кокой-то дымке мотовой Земля в иллюминаторе...

Сделайте нам красиво

Камера, установленная на самом носу боевого корабля – суперпространственного звездолета, вбирала в себя, казалось, всю черноту космоса вместе с головокружительным хороводом его бесчисленных небесных тел.

Роберт Хайнлайн, "Боязнь высоты"

Судить о графике будущей игры по скриншотам – занятие неблагодарное, для выноса сколь-либо серьезного вердикта лучше все же подождать демоверсии. А картинки хороши, как-то это все будет выглядеть в динамике? Туманности заливают окружающий пейзаж мягким светом, астероиды всех форм и мастей лениво дрейфуют в океане мирового эфира, звезды подмигивают игроку и вовсе не кажутся холодными остриями копий на дне бездонной, черной пропасти. Корабли отрисованы на твердую "четверку" с плюсом, дотянуть до "пятерки" мешает лишь некоторая простота форм – кубик на кубик, кирпич на кирпич... Модели этих межпланетных колымаг вполне органично вписываются в ландшафты, инверсионные следы следят, как надо. Создается цельное впечатление. Космос в O.R.B. живет и затягивает в свои глубины, заставляя отказывать организму в самом необходимом и копить деньги на апгрейд. Кстати, системные требования пока толком неизвестны, но, скорее всего, вашего компьютера не будет "много". Также понятно, что современный 3D-акселератор в данном случае не роскошь, а средство передвижения. Железный конь идет на смену крестьянской лошадке. В общем, хотите красоты – запасайтесь "железом" поновее и помощнее.

Управление вряд ли будет сильно отличаться от Homeworld'овского, все-таки детище Relic установило стандарты, которых будут придерживаться последователи. Зачем изобретать велосипед? Так что нас ждет и двумерная карта, и zoom, и полеты камеры вокруг кораблей, и возможность вешать камеру на "группу товарищей". Обещаются также некоторые новшества – стандартные установки камер, типа "смотреть на ближайшего врага". Вопрос лишь в том, удастся ли Strategy First реализовать удобное управление камерой? Будем надеяться, что к велосипеду не начнут приделывать рессоры от трактора "Беларусь" и движок от болида "Формулы-1", в Homeworld с этим все было отлично, главное – чтобы не испортили. В нелегком деле руководства юнитами также намечаются положительные сдвиги, главный из которых – система way-point'ов в трехмерном пространстве (очень интересно, как им удастся это реализовать). Плюс некоторые продвинутые команды – так, например, можно приказать своему скауту прятаться от сканеров противника за астероидом, двигаясь параллельным с ним курсом.

Disciples в космосе

Компания не хотела расставаться с молодым, но прекрасно зарекомендовавшим себя астронавтом. Его обучение уже обошлось фирмам в сотни тысяч долларов. Коул подавал большие надежды.

Роберт Хайнлайн, "Боязнь высоты"

Именно так, Strategy First использует свою удачную находку на полную катушку. В O.R.B. будет реализована система лидеров, аналогичная Disciples. У каждого подразделения – свой лидер, наделенный рядом уникальных характеристик, и эти характеристики будут непосредственно влиять на поведение отряда в бою. Логично предположить, что туповатый, но смелый до одури командир поведет свой отряд в лоб на превосходящие силы противника и сложит там буйну голову (туда ему и дорога). Командир же более умный применит обходной маневр под кодовым названием "Драпаем!" и сохранит для народа войска. Умные командиры будут жить долго и счастливо, при этом набирая экспу и прокачиваясь! Естественно, что прокачанные части намного эффективнее "сырых" рекрутов, поэтому интерес к игре повышается очень сильно, наверняка в безнадежных ситуациях save/load будет дымиться – жалко терять боевых товарищей. А еще командиры переходят с вами из миссии в миссию, понятно, как это влияет на прохождение: тактику придется приспосабливать еще и под конкретных людей. Наверняка можно будет пройти игру на "зеленых" новобранцах, давя всех количеством, но ведь интереснее заботливо вырастить своего Блэйра или Хана Соло.

Кроме того, корабли в O.R.B. немногим уступают своим командирам. Есть несколько базовых классов: добывающие, исследовательские, не обошлось и без угонщиков-десантников, которые влегкую уведут из-под носа неприятеля новехонький Battle Cruiser, вскрыв его броню фомкой и ржавым консервным ножом. Да, да, все это очень сильно напоминает... сами знаете что. У любого корабля также имеется набор стандартных характеристик (броня, скорость, мощность оружия), при этом корабли можно апгрейдить и собирать буквально по кусочкам, как в Imperium Galactica – поставить навороченную пушку или красную броню (так, это уже из другой оперы). А учитывая то, что каждая боевая единица имеет свои, присущие только ей особенности, и при этом может модернизироваться для разных целей, можно сказать, что в O.R.B. действительно очень сильный элемент RPG, и кажется, он здесь вполне к месту.



А мы летим орбитами, путями неизбитыми, прошив метеоритами простор...

Предварительный диагноз

Вношу ясность: у вас не функциональное расстройство, а психологическая травма. Кроме нежелательного вмешательства в деятельность вашего мозга, сегодня у медицины нет средств вылечить вас от навязчивого состояния

Роберт Хайнлайн, "Боязнь высоты"

Ну, раз медицина здесь бессильна, остается одно – ждать и надеяться. Виртуальный космос заселен пока совсем не густо, и каждая новая игра, выходящая в этом жанре, вполне может стать откровением. Халтура в этих краях пока не пробегала, и хорошо. Похоже, что Offworld Resource Base – достойный преемник Homeworld, игра обещает быть как минимум не хуже предшественника. Ждать осталось совсем немного.

Макс Донских

Battle Realms

Не так давно ребятами из Liquid Entertainment было объявлено о разработке революционной (ну конечно же!) стратегии в реальном времени. Называться сие творение будет Battle Realms. Что обещают? Как всегда: нетривиальный сюжет, усовершенствованную систему сражений, реалистичное управление ресурсами, улучшенный AI, и это не говоря уже о внешней стороне дела, то есть о 3D-прелестях...

Жанр	Real-time strategy
Издатель	Crave Entertainment
Разработчик	Liquid Entertainment
Дата выхода	Третий квартал 2001 года

Не так давно ребятами из Liquid Entertainment было объявлено о разработке революционной (ну конечно же!) стратегии в реальном времени. Называться сие творение будет Battle Realms. Что обещают? Как всегда: нетривиальный сюжет, усовершенствованную систему сражений, реалистичное управление ресурсами, улучшенный AI, и это не говоря уже о внешней стороне дела, то есть о 3D-прелестях...



Купимся ли мы снова на заманчивые обещания разработчиков? Думаю, да. И не только потому, что всегда хочется надеяться на лучшее, но и исходя хотя бы из того, что возглавляет проект Ed Del Castillo, которого все мы знаем по воистину эпохальным творениям – C&C и Red Alert.

Но пока до выхода игры далеко, и нам не остается ничего иного, как смаковать те крохи информации, которые падают со стола Liquid Entertainment.

В эту ночь решили самураи...

Да-да, именно самураи, поскольку Battle Realms перенесет нас в волшебную страну, весьма напоминающую феодальную Японию.

Когда-то давно некий кусок суши не без помощи магии откололся во время шторма от материка. Ныне на этой изолированной территории наибольшей силой обладает Клан Змеи. Главные противники Змей в борьбе за власть – Клан Волка и Клан Лотоса. Каждый клан имеет собственный набор юнитов. Такова геополитика.

Нашего героя зовут Kenji (даже не берусь писать его имя в русской транскрипции). За какие-то прегрешения он был изгнан из своего клана, но вот, после долгих семи лет странствий, возвращается, унаследовав феод отца. И сразу же вынужден решать: покорять или освобождать земли, объятые пламенем междоусобиц.

Как видно из скринов, игра будет стилизована под аниме; азиатское влияние, так сказать, налицо (или на лице). Кроме самураев и их сенсеев, мир Battle Realms населяют простые крестьяне, воинственные гейши (какая же стилизация под Японию без гейш?), таинственные ниньзя и всякие фантастические персонажи.

Население Battle Realms живет собственной жизнью. Стоит вам оставить своих подопечных без присмотра, как сенсей отправится выпить сакэ, пока вверенные ему воины тренируются; крестьяне будут сновать туда-сюда, занимаясь рутинными делами; солдаты вдруг преисполнятся рвения и начнут приводить в порядок мечи, а гейша будет танцевать перед ними для поднятия боевого духа...

Глубина и естественность

Основные "зайцы", в погоне за которыми команда разработчиков выдумывает все нововведения, – "Естественность" и "Глубина" (причем и то, и другое – с большой буквы).

Отвлечемся на минутку от Battle Realms – это конкретика – и задумаемся, куда движется RTS как жанр, в какую сторону развивается. Со времен успеха первых удачных стратегий реального времени ежегодно выходят десятки игр, им подобных, десятки клонов хороших игр, клонов плохих игр и клонов клонов любых игр. И каждая последующая, несомненно, "лучше" предыдущей. Меняется количество цветов, текстур, поддерживаемое расширение, количество рас, юнитов, вариантов мультиплеера...но что такое Star Craft, как не отрихтованный Warcraft, а то и вообще Dune, на которую наложили тонны макияжа? Улучшается пока только количество. Однако, как утверждал Фридрих Энгельс (и мы до сих пор ему верим), в итоге оно неизбежно перейдет в качество.

В чем именно будет выражаться этот качественный скачок, классик марксизма-ленинизма, понятное дело, не сообщил, но лично я полагаю (равно как и разработчики из Liquid), что это можно определить термином "глубина". Погружение игрока в мир игры, в игровую вселенную, создание такой атмосферы, чтобы геймер думал о героях не как о безликих наборах полигонов или, упаси боже, спрайтов, а как о взаправдашних людях/нЕлюдях. То, над чем бьются создатели ролевых игр, рано или поздно должно добраться и до стратегий. А может, с приближением игр к реальной жизни рамки жанров вообще окончательно сотрутся?.. Liquid собираются добиться более полного погружения игрока в атмосферу Battle Realms очень

простым способом. Помните второго "зайца"? Нам обещают естественность во всем: в том, как юниты сражаются, как они умирают, как реагируют на изменения ситуации на поле боя, как влияет бой на состояние окружающей среды.

Привнесение в RTS реализма и, в то же время, простоты в понимании и управлении – вот направление, в котором команда Liquid собирается двигать жанр.

Кто не работает – тот ест

Основа любой RTS – база, комплекс неких построек, позволяющих производить некие юниты, используя некие ресурсы. Так было, так есть и так будет, и зто хорошо, потому что иначе RTS превращается в воргейм. Удачный баланс между менеджментом базы и ведением непосредственно боевых действий – вот залог успеха любой стратегии а-ля C&C. Но во что обычно зто выливается? Строим командный центр (как бы он ни назывался), начинаем судорожно собирать ресурсы и штамповать орды юнитов. Наштамповали – бросаем их на вражескую базу. Атака захлебывается – делаем новую армию и снова идем на штурм. Кто сильнее зкономически, тот быстрее восстановит армию после очередного кровопролитного сражения, быстрее поведет ее на еще не оклемавшегося противника и успеет нанести достаточный урон его инфраструктуре, чтобы лишить возможности производить войска. Финал: спокойно, неторопливо, с особым смаком расстреливаются оставшиеся строения, и – вуаля! "your mission is completed". Таким образом, побеждает обычно тот, у кого лучше поставлен сбор ресурсов. Игрок большинство своего времени тратит на административно-хозяйственную часть. При таком раскладе стратегия больше походит на конкурс совхозов по уровню надоев крупного рогатого скота.

Разработчики Battle Realms и лично Эдд Дел Кастилло заверяют, что приложат максимум усилий, дабы их детище не стало очередной "войной фермеров". Главная задача на зтом поприще – разработка так называемой "правдоподобной системы ресурсов", то есть, по сути, попытка приблизить систему управления ресурсами к реальной жизни. Хотя довольно забавно слышать о приближении к реальной жизни применительно к игре, в которой сражаются Воительницы-Гейши, вервульфы и прочая нечисть... К сожалению, Liquid Entertainment не вдается в детали своей новой системы , но поясняет ее одним примером. Есть в игре такой ресурс, как вода. В первую очередь она нужна для построек (не иначе, чтобы подрядчики не умерли от жажды), во-вторых, без нее ни один воин не будет тренироваться. Кроме этого, воду можно использовать для ирригации, повышая тем самым урожай риса (другого ресурса), а можно – для тушения пожаров, которые, заметим, не являются всего лишь индикатором вреда, нанесенного постройке, а протекают согласно законам физики, которые на территории сказочной Японии никто не отменял.



С одной стороны, зто приближает игру к жизни, в которой, как известно, "без воды - ни туды и ни сюды". С другой стороны, разные варианты использования зтого ресурса открывают широкие перспективы для стратегической деятельности.

Термин "жизненная система ресурсов" подразумевает также, что все действия в сфере зкономики будут самым непосредственным образом влиять на ваши тактические возможности. Если, например, бросить все силы на выращивание риса, то за счет зкономического бума резко повысится уровень подготовки и зкипировки ваших будущих солдат (в том случае, если вы все же забреете некоторое количество крестьян в армию).

Кадры решают все

Еще одна фича Battle Realms – зто сам способ производства юнитов, который чем-то похожа на систему Beasts & Bumpkins. Во вверенных вам поселениях существует такое понятие, как "рождаемость".

В процветающих поселениях, где она достаточно высока, вырастает много крестьян. Их можно послать в казармы обучаться военному делу либо использовать в мирных целях. Воин может в любое время повысить свою "квалификацию", пройдя дополнительное обучение в различных тренировочных центрах.

Таким образом, специализацию каждому бойцу выбираете вы лично и даже можете потом ее поменять или расширить, получая тем самым военных специалистов широкого профиля. По-моему, зто намного лучше, чем мышекликнуть на бараки и ждать, пока из воздуха и тибериума материализуется десантник. Не надо думать, сколько наштамповать лучников, а сколько – пехотинцев, ведь можно обучить своих подопечных умению обращаться не только с мечом, но и с луком.

Реализация такой системы, когда персонаж способен владеть одновременно несколькими видами оружия, предполагает наличие высокого AI ваших подопечных. Разработчики утверждают, что собственных мозгов у ваших солдатиков будет с лихвой хватать на принятие простейших решений. Пример: на холме стоит лучник и осыпает неприятеля градом стрел. Враги, естественно, попробуют подобраться поближе - и снять снайпера... А что же ваш стрелок? Очень просто: он спрячет лук до лучших времен, достанет свой табельный меч и даст досто йный отпор неприятелю. Кроме того, ваши войска будут сами выбирать способы построения, в зависимости от действий противника.

И все зто, заметьте, совершенно не потребует вашего вмешательства. Ну и правильно, ведь настоящий военачальник никогда не указывает каждому конкретному солдату, как тому встать, куда повернуться, в какую руку взять меч... дайте нам, наконец, масштабность и свободу действий вместо кучки тупорылых юнитов, способных лишь повторять: "Yes, Sir"!

Типа зпилог

Да какой тут может быть зпилог, когда до выхода продукта еще в лучшем случае год...

Весь вопрос в том, полезет ли команда Liquid в кузов, назвавшись груздем. И, если полезет, то как далеко продвинется. Лично я буду кулаки держать, чтобы все у них получилось. Поживем – увидим, доживем – поиграем.

Иван Жилин



Меня можно упрекать в предвзятости и крайне узком взгляде не вещи, но все же я продолжаю утверждать: Battletech оказался самой успешной настольной системой для переноса на платформу PC (а впрочем, и Амигу и Сегой тоже). Только AD&D может переплюнуть его в отношении количества выпущенных игр, а в отношении качества тут вообще неизвестно, кто кого.

Жанр	Real-time тактика
Издатель	Microsoft
Разработчик	FASA Interactive
Дата выхода	1-й квартал 2001 года

Так уж исторически сложилось, что доминирует среди игр, построенных на основе вселенной от компании FASA, жанр робосимулятора. Очень, знаете ли, забавный жанр, заставляющий каждый раз думать всей редакцией, под чью юрисдикцию попадает очередная игра. То ли отправить в SPORT (симулятор все же), то ли в ACTION (симулятор еще не существующей техники? ну-ну). И за этими размышлениями как-то забывается, что основа всего – это тактическая настольная игра, которая, к сожалению, в чистом своем виде на компьютере так и не воссоздана. Но мы, настоящие поклонники, можем съесть любую тактику про наших любимых мехов, хотя б и реалтаймовую, как мелькнувшая в 1987 году Crescent Hawks' Revenge.

"Тег'пение, дг'узья мои, и вся ваша щетина пг'евг'атится в золото!". В 1998 мы, наконец, были вознаграждены внучком помянутой CHR, MechCommander'ом. Прямо скажем, это была далеко не лучшая игра по Battletech, но, во-первых, на безрыбье и она смотрелась очень даже ничего, а во-вторых, объективно получился "меховой командир" очень и очень неплохим. Не примитивная RTS, а приличная тактика, хотя, и отягощенная слегка "паззловым" элементом а-ля Dark Omen, когда шаг влево и шаг вправо равно наказывались выстрелом из PPC безо всяких предупреждений.

Успех игры был очевиден. За прошедшее с выхода первого MC время произошло немало событий: разработчик игры, FASA Interactive, была куплена всемогущей Microsoft вкупе с лицензией на Вселенную BT в целом, вышел третий MechWarrior, в мире бэттлтеха произошло немало событий и многое изменилось. Но несмотря ни на что, а может, даже благодаря этому MechCommander II все же появится на свет. Не так чтобы очень скоро – как раз достаточно, чтобы его подготовиться к его пришествию заранее.



Привет наймитам капитала!

Пожалуй, не буду утруждать вас в очередной раз рассказом о том, что из себя вообще представляет мир Battletech. Если уж очень надо, то можно очень вкратце напомнить: есть кланы, есть государства Внутренней Сферы, все они между собой грызутся и делают это преимущественно с помощью армий гигантских боевых машин – мехов. Год, кстати, сейчас на дворе 3062.

Первый MC был посвящен одному из эпизодов операции Bull Dog, точнее, ее первой фазы, Bird Dog. Игрок, если кто не помнит, был поставлен по главе диверсионной роты Тяжелого Гвардейского полка Давиона и заброшен на планету Порт-Артур партизанить на территории, захваченной жестоким кланом Дымчатых Ягуаров. Именно этой партизанщиной и объяснялся тот факт, что мехов игроку приходилось добывать в бою, ресурсов не хватало, и все такое прочее.

Однако концепция сия явно хромала. Помилуйте, регулярные части вынуждены *покупать* пилотов? Вооружение? Новых роботов? Причем у своего же начальства! Если уж партизанить, так до конца – отрезали бы вообще всякую связь с внешним миром, и все было бы логично. А так получилось ни рыба ни мясо – солдатам



Стреляем по-македонски сразу из двух рук... стволов... э-э-э че том у него? А вокруг березки, березки, березки...



● Вход на базу охраняют не только пора врожеских роботов, но и сторожевые турели. Хотя наш Мэд Кэт (столь презираемый Ивоном Жилиным) сейчас всех порвет.

Сил Обороны Звездной Лиги пришлось вести себя, как обычным наемникам.

Да-а, "регулярная армия – зто прекрасно. Это что-то особенного!", как говорилось в одном старом фильме, но когда тебе приходится драться за каждую кредитку, зкономить и беспокоиться о собственной шкуре более, чем о чести – тут сама собой напрашивается концепция наемничества. И, о чудо, зто свершилось – MC будет посвящен будням наемника Внутренней Сферы.

Итак, со времен операции Bull Dog прошло два с лишним года. Угроза вторжения кланов почти навсегда отведена от Сферы, создана Звездная Лига, казалось бы, наступает всеобщий мир и покой. Однако, сами понимаете – в столь милитаризованном обществе без войны никак нельзя, и есть еще уголки в бескрайней Вселенной, где продолжают раздаваться выстрелы.

Регион сплошных неприятностей

...В 3028 году началась Четвертая Война за наследство, в которой Ханс Давион мощным ударом отнял не меньше трети миров у Конфедерации Капеллы, образовав так называемую Сарнскую Марку (для справки: марка – зто такое средневековое слово, аналог слова "провинция"). Капелла не долго таили злобные чувства и, наконец, в 3058 нанесли ответный удар.



● Наконец-то ночные миссии! Под покровом ночи стадо матерых волков неслышно подкрадется к базе враго :)

Но все же силы были неравны, и вернулась под покровительство дома Ляо лишь часть миров. Часть осталась под контролем Давиона, а основная масса перешла в состояние свободного падения, то есть стала "независимыми". Независимость зта весьма относительна: каждое планетарное правительство пытаются перетянуть на свою сторону агенты Ляо, Давиона или недавно отколовшегося от Федеративного Содружества дома Штайнера. Постоянно образовываются союзы или небольшие государства, включающие с полдюжины планет, и постоянно же разваливаются в бесконечных войнах друг с другом. Царит хаос, давший новое, вполне логичное название зтому региону: Марка Хаоса (Chaos March). Это рай для наемников, а после того, как военные действия на границе с кланами резко пошли на убыль, – основной источник работы.

Вполне логично, что местом действия будет именно зтот район, ибо трудно найти во Внутренней Сфере место, более подходящее для развертывания очередной саги о похождениях отряда наемных воинов. Концепция игры, ее внутренняя идейная структура изменилась не очень сильно, но зато стала логичной! Теперь понятно, что я должен платить пилотам из своего кармана – они ведь не служат высокой идее, а, рискуя своей шкурой, зарабатывают себе мало-мало денег на жизнь. Понятно, почему новые мехи покупаются на свободном рынке или достаются в виде боевых трофеев. И ремонт, и перезарядка вооружения, и все-все-все – теперь я плачу за зто свои кровные.

Тонкости сюжета пока скрываются; скорее всего, он будет умеренно линейным. Из рассказа о наемниках может выйти что угодно – от великолепной истории из MechWarrior, до довольно сумбурной и натянутой саги MW2: Mercenaries. Что получится на сей раз – загадка. Единственное, что известно наверняка – никакой сюжетной связи с первой серией Mechcommander'а нет. Да еще разработчики официально заявили, что особой привязки к игровым персонажам не будет. Сами персонажи – будут безусловно, но враги и друзья зто не более, чем герои видеороликов, а пилоты – послушные исполнители воли игрока.

Немного настораживает информация, что контракты будут только от трех великих домов: Ляо, Штайнера и Давиона. А куда делся дом Марика, у которого свои интересы в регионе? А Курита, чьи силы размещены на многих планетах в качестве миротворческих? Наконец, сами мелкие удельные князьки со своими интересами либо крупные корпорации, у которых там заводы? Непонятно.

Полигонализация всей страны

Трехмерность... Можете кинуть в меня чем-нибудь тяжелым или даже плюнуть в глаза, но я считаю, что именно полное 3D является для нас важнейшим из стратегических искусств. Лично на меня полная и реальная трехмерность всего вокруг оказывает гипнотическое воздействие, и я помню свои ощущения, близкие к шоку, когда узрел Shadow Company – казалось бы, обычный гибрид Commandos и Jagged Alliance, но *такой* объемный!

Не поймите меня неправильно – никакая полная и абсолютная полигональность вкупе с воксельностью не сможет сделать посредственную игру хорощей, ибо только идейная суть действительно важна. Но с означенной сутью мы уже частично разобрались (и потом еще разберемся), и можно сказать вполне определенно: она (суть) есть. Игра однозначно будет интересной. Так почему бы для пущей радости народа не сделать ее еще и красивой?



Не отдадим родимых Сиракуз... В ущелье спряталась наша база, один мех пристально высматривает врагов, а Дайр Вульф на заднем плане (или Бешенный Кот, как его называют презренные слабаки из внутренней сферы) готов прийти на помощь если появится неприятель.

Собственно, к чему я все зто клоню: MC 2 будет трехмерен в той же мере, что и его собрат MW 4. Слухи об использовании единого движка оказались сильно преувеличенными, но тем не менее: все шоты, что уже существуют, действительно сняты из игры.

Надо сказать, что трехмерность – зто не только красивая картинка и возможность шустро ворочать камерой. Это еще и расширенные игровые возможности! Скажем, есть такое понятие, как Line Of Sight (или LOS), то бишь линия взгляда. Если LOS есть, то два меха могут палить друг в дружку, а ежели нет, то, соответственно, не могут. Ну так вот, реально трехмерный ландшафт позволит рассчитывать зту самую линию по уму, без ненужных условностей. Если между противниками холм – значит, только ракетами, навесным огнем и удастся накрыть супостата.



Более того, сам ход игры претерпел изменения. В первом MC был своеобразный fog-of-war: неисследованные области карты не были видны, а на уже открытых все было четко и не спрятано от пытливого глаза игрока. Однако разработчики решили крепко подумать и надумали следующее: игрок-то наш, мех, понимаешь, коммандер, сидит себе в дропшипе на орбите – значит, видит сверху все! Так что теперь карту во всех подроб-





● Розборко в индустриольном квортоле. Но крохотных людишек, конечно, никокого внимония оброщоть не будем (Их все ровно ростопчем). А вот бензовозом стоит зоинтересовcomponeться, помнится в первом МС они отлично взрыволись.

ностях можно исследовать с самого начала миссии и сразу строить тактические планы. Единственная подробность, которую разглядеть не удастся – вражеские юниты. Только в ходе игры, умело используя сенсоры и местность, можно будет их выявить до того, как они вас больно укусят. И то, издалека зто будет просто "контакт 1", потом "штурмовой контакт 1", и только под конец станет ясно, что зто "Атлас".

Кстати, обещают, что тактический рисунок серьезно изменится, частично из-за реальной LOS, частично из-за более точно рассчитанных параметров оружия, в частности, дальнобойности. Теперь Long-range missiles бьют на самом деле далеко, а короткий радиус действия сфероидной тяжелой автопушки (aka AC/20) действительно очень мал. Обещают разнообразить тактику и авиаудары в дополнение к старым артиллерийским (налеты авиации к тому же здорово нарисованы), и ввести "новые" правила для ночного боя, давно уже в настольной игре придуманные.

Структура кампании теперь не то чтобы нелинейна, но стала поразнообразнее. Костяк игры составляют сюжетные миссии, двигающие историю вперед, но помимо них, проходимых исключительно в заранее определенном порядке, будут и дополнительные – какие-нибудь перехваты конвоев и все такое прочее. Можно будет слегка раскачать команду на дополнительных заданиях (эх, жаль, они не генерируются случайным образом!), а уж потом проходить основные. Попрежнему миссию можно либо пройти, либо не пройти, понятия marginal victory не дано, но зато теперь по ходу дела можно сохраняться, да еще и настройка уровня сложности появилась. Так что, особенно учитывая новый подход к fog-of-war, MechCommander 2 будет действительно состязанием в тактике, а не полупаззловой игрой в кошки-мышки.



● Вид с высоты птичьего полето ноглядно демонстрирует крутизну движко.

A Men Shen по-китайски значит "..."

Как говорил один склонный к тавтологии старшина, следует учить матчасть как следует, чем мы сейчас с вами и займемся.

Из всех родов войск для нас важнейшим являются, естественно, мехи, главные герои всей зтой оперы. Машин для уничтожения нам выдадут на руки немало, а именно 26 штук, причем отметьте: 15 из них не были использованы ни в первом МС, ни в MC Gold. Среди одиннадцати "старичков" большинство составляет классика: "Атлас", "Горбун", клановские машины первой волны вторжения. Сами подумайте – какой же зто бэттлтех без мэдкэтов и вультуров?

Со старыми знакомыми все ясно, а вот некоторые новые вызывают подозрения. Логично появление свеженькой машины с заводов Ляо – среднего омниса Men Shen (специально для коллег из многих других изданий указываем: именно Men Shen, а не Menshen. Скоро дойдет до того, что Urbanmech'a, который тоже появится в МС 2, обзовут Untermensch'ем). Но откуда в Марке Хаоса взялся новейший агрегат от клана Звездных Гадюк – Blood Asp? Штурмовик-убийца, омнис, достойный конкурент Daishi, каким ветром его занесло в самую глубокую задницу Внутренней Сферы? Кстати, среди новоприбывающих будет аж 4 машины, про которые даже я, признанный специалист по BT, сказать ничего не могу, ибо в природе их пока не существует. И внешний вид, и тактико-технические характеристики разрабатываются внутри FASA Interactive, и именно в МС 2 зтот квартет сделает свои первые шаги. Лично я ожидаю что-нибудь штурмовое от Штайнеров и Ляо (оба дома славятся своим пристрастием к большим роботам), новые клановские машины были бы явным перебором.

Также обещают расширить парк обычной техники, оставив притом привычных миноукладчиков и разведчиков, причем вызывать дополнительные машинки можно будет прямо во время миссии (жаль, в подкреплении мехов не бывает: Karnov VTOL их на борт не берет). Среди зтих новых машин выделяется особый зки-

паж recovery team, который, пусть и за большие деньги, позволяет отремонтировать разбитого меха прямо на поле боя (в том числе и вражеского!).

Правда, я, честно говоря, слабо себе представляю технологию этого действа – пилот-то откуда возьмется? Ах, черт возьми, про пилотов-то я вообще забыл! Если кто еще не знал: гигантские роботы – не более чем боевые машины, которые тоже должен кто-то пилотировать. Люди эти, мехворриоры, как и прежде, обладают некоторыми навыками (а именно: умение пилотировать меха, умение стрелять и использование сенсоров), а навыки эти постепенно растут. Пилот с ростом умений повышается в ранге, превращаясь постепенно из зеленого новичка в аса. Ранги, кстати, придуманы не только для красоты: с каждым повышением пилот может освоить один из специальных навыков, например, "PPC Shooter", и стрелять из означенного PPC с повышенной точностью.

0,5 литра дегтя от Ивана Жилина

А теперь о том, что уже сразу, на данном этапе, мне не нравится.

Во-первых, масштаб остался мелковат. Конечно, в настольном BT и битвы рота на роту (то бишь 12 на 12 машин) растягиваются порой на сутки, но на PC хотелось бы чего-нибудь помасштабнее, пусть даже контроль за подопечными мехами и будет ослаблен. В конце концов, пилоты же не идиоты, должны сами работать головой! А так, под одновременным командованием может находиться не более 16 роботов, то бишь усиленная рота. И это в то время, когда совершенно бесплатный проект Battletech: Mercenaries в бета-стадии держит до батальона!

Едем дальше. Любой мех можно полностью откастомить и настроить на каждую миссию по своему вкусу. Чего же в этом плохого? – спросите вы. Так ведь всегда было, уже привыкли все. Всегда? А помните первый MechWarrior? Никогда не удивлялись, почему там нельзя настраивать машины и почему конфигурация вооружения закреплена жестко? Да потому, что это Внутренняя Сфера! А подавляющее большинство машин Сферы не поддаются какой-либо настройке в соответствии с правилами классического BT. Возможность настройки предусмотрена только для специальных мехов, омнисов, которые были придуманы кланерами и только недавно начали изготовляться и в Сфере. Для омнимеха все просто – снял имеющееся вооружение, поставил свое, как тебе угодно. А обычный робот так не может, и воевать вынужден тем, что дали.



Я, конечно, понимаю, что если лишить народ возможности настройки оружия, все взвоют и заорут "Регресс! Попса!" (хотя на самом деле – наоборот!). Но ведь можно было найти достаточное количество омнисов сфероидного производства – тот же ляоистский Men Shen, мариковский Perseus, многочисленные куритянские машины, включая Avatar'а и грозного Sunder'а. До выхода игры в свет выйдут Field Manuals для домов Штайнера и Давиона, и там наверняка появятся новые омнимехи. Ждать лень? Думать лень?

А с другой стороны – разве массам этого надо? Массам надо мультиплеера, и именно на его разработку были брошены приличные силы. 8 команд, упрощенные процедуры вступления в игру, 5 вариантов набора техники... Не нарадуешься.

И все же я верю в MechCommander. Ибо BattleTech, сколь бы попсово он ни реализовывался, велик и могуч, а трехмерное великолепие MC 2 стоит того, чтобы хотя бы взглянуть на него одним глазком. И, повторюсь, регулярная армия – это, может, и прекрасно, но жизнь наемника во Внутренней Сфере –действительно "что-то особенное"...

Особое мнение тов. Огурцова

Странно как-то, что признанный боец с попсой товарищ Жилин так восхищается игрой, являющейся попсовой изначально. Да и весь этот Батлетех – сплошная попса. Аргументирую.

Всем, товарищи, известно, что люди ходят пешком только потому, что природа не смогла создать колеса. Ведь человек на велосипеде может передвигаться значительно быстрее при тех же затратах энергии. Так почему же пресловутые мехи двигаются на своих двоих?

Из публики мне говорят, что так повышается их проходимость. Не согласен: если бы дело было в этом, то передвигались бы они на четырех конечностях, потому как для той же проходимости это гораздо проще и удобнее. Человек вон движется на двух ногах только потому, что произошел от обезьяны, а не от таракана.

Так почему все же мехи двигаются на двух ногах? Да потому, что человеческому сознанию свойственно отождествлять понятия "большой" – и "сильный", "могучий". Танк, или другая нормальная боевая машина, обладая всеми характеристиками меха, а то и превосходя его, была бы ему по колено. То есть, на взгляд обычного человека, явно слабее. Кроме того, человек, сидящий в танке, воспринимается именно как человек в танке. Водитель же, управляющий двуногой машиной, отождествляется с ней. Значит, завалив такого меха, вы как бы уничтожили очень большого и сильного человека. Вот почему для массового сознания гигантские неповоротливые двуногие машины предпочтительнее, чем маленькие юркие танки.

Вывод: создание игры (и вселенной), основанной на использовании совершенно антинаучного принципа развития техники, является потаканием низменным вкусам публики. То есть, попсой.

Revenant

Thandor: the Invasion

Жанр	RTS
Издатель	Бука
Разработчик	Innonics
Дата выхода	Осень 2000 года

Ну что бы такое написать... Даже не знаю. Сказать, что 3D наконец-то прорвался в жанр RTS, – значит сказать пошло и неумно. А я вчера думал... Много думал. Даже больше, чем на прошлой неделе. Даже проинсталлировал демку "Тандора" на винт, чего обычно никогда не делаю... Потом порвал пару боссов во второй "Диабле". Хм... волшебница со своей дубиной творит просто чудеса... мозги на стенах, а кишки-то, кишки... Так. Адмирал уже достал кортик и смотрит сюда... нехорошо так смотрит, задумчиво... Нет, все. Работать, работать...

Thandor. Думаю, если сейчас заикнусь о далекой-далекой галактике, той, что давным-давно, меня попросту линчуют. Поэтому дело было так... Злые и нехорошие Golraths из соседней галактики начали бузить и завоевывать всех подряд. Жители нашей галактики этого не одобрили, да и кому понравится, когда кто-то посторонний бесцеремонно лезет со своими проблемами и мешает устраивать местные разборки? Против пришельцев был создан союз под названием "Alliance of Avares", или просто "Ares". Естественно, вскоре захватчиков безжалостно передавили, и все снова понеслось по накатанной колее. Альянс распался, все деловито друг друга мочат, но где-то в самом темном углу остались еще лояльные войска, готовые воскресить былое величие... Вот и весь сюжет. Попахивает не то чтобы особой оригинальностью, но попахивает... чем-то таким... органическим... Наверно, лучше будет рассказать о геймплее.

Если люди из Planet 4 хотели нас удивить, то они крупно просчитались в свете выхода Earth 2150. Трехмерной стратегией сейчас вообще мало кого удивишь. Можно, конечно, повосхищаться. ПОЛНОСТЬЮ трехмерный масштабируемый ландшафт... Прекрасно анимированные юниты... (Подавляя зевок) Полный менеджмент ресурсов... Расширенная дипломатия... (С трудом подавляя второй зевок) Нелинейный сюжет... Полигонная графика...

Собственно, в игре наличествуют два вида ресурсов: Xenite Ore и Tritium. Оба добываются в специальных шахтах, которые можно устанавливать на месторождения. Все постройки производятся в главном здании, как это было в C&C. Что касается юнитов, то их очень много, столько, что невольно задаешься вопросом – кому нужно подобное мнимое изобилие? Мнимое, потому что истинного разнообразия-то и нет вовсе. Вроде юниты делятся на наземные, водные, воздушные, но в пределах одного типа творится нечто. Танк с такой пушкой, танк с сякой пушкой, танк... тот же танк... с маленьким пулеметом... танк с пулеимитатором... словом, создается впечатление, что если в Earth 2150 наклепать все возможные сочетания платформ и турелей и всю кучу выложить в виде отдельных юнитов, то вот получится нечто подобное. Хотя, если взглянуть совсем уж объективно, то прорисованы эти самые юниты довольно неплохо, даже отдача при выстрелах видна. Башни, конечно, тоже вращаются, — куда ж сейчас без этого. Взрывы симпатичные. В главном меню все так классно летает, нечто подобное я видел разве что в Dungeon Keeper 2, но ведь на одних полетах во сне и наяву далеко не уедешь... В отличие от Earth 2150, а игрушки эти ОЧЕНЬ похожи, выполнено все вроде бы детальнее, но выглядит как-то... эфемерно что ли... не основательно. Нет столь полюбившихся пятен ржавчины на стенах зданий. Или мазутных выхлопов за танками. Чисто слишком. Чисто и тоскливо. Когда видишь, как от столкновения с юнитами с треском валятся на землю здоровенные ели, проклятое ощущение deja vu становится все сильнее... и как-то сразу хочется не мучиться, а выбрать в меню "Форточек" любимую опцию – полагаю, не надо объяснять, какую...



Подводя итог, необходимо, конечно поговорить о тенденциях в RTS. О том, что трехмерность — хорошо, что это есть реализм, и так далее. А я вот лучше скажу об оригинальности. Нельзя так вот откровенно подражать. Овечка Долли тут просто отдыхает... Любая игра держится на оригинальности, помимо всего прочего. А здесь... Хотя надо бы релиза подождать. Но пока грязное слово "клон" повисло в воздухе...

От редактора раздела

Коллега Ревенант слишком буквально воспринял мое указание ругать все игры до окончательного релиза, поэтому он упустил два важных момента. Во-первых, на Западе игра вышла практически одновременно с Earth 2150, так что говорить о подражании тут не стоит. Хотя сравнение их вполне закономерно.

Ну а во-вторых, разработчики сами позиционируют игру как "классическую RTS". Вы чувствуете? Вся эта трехмерность-вращаемость-масштабируемость, которая еще год-два назад именовалась революционным подходом, теперь стала чем-то обычным, даже обязательным для приличной RTS. Лично меня это радует.

Михаил Рахаев

Shogun: Total War

Меж цветов красуется сакура, меж людей — самураи

Как говорит наш дорогой шеф Михал Иваныч, "случилось то, что должно было случиться". "Сёгун", о котором так долго говорили меньшевики и банщики, свершился. То есть вышел в люди. И вместе с этим произошло еще одно малозначительное, но все же симптоматичное событие — мой сугубо стратегический компьютер обзавелся новой железкой, ускорился, так сказать. Uskorenie, Glastnost, Perestroika. Времена меняются, стратегии обзаводятся мощными трехмерными движками, история движется вперед...

Жанр	Стратегия
Издатель	Electronic Arts, DreamTime Interactive Productions
Разработчик	The Creative Assembly
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 300, 64 Mb RAM, 3D-уск.,Windows 95, 98
Multiplayer	LAN, Internet

Не секрет, что Навигатор питает к "Сёгуну" особенно теплые чувства. Мы действительно ждали эту стратегию. И "Сёгун" нас не подвел. Это игра высочайшего класса, поэтому мы с огромным удовольствием сделали этот довольно-таки большой обзор. Но прежде чем его начать, хотелось бы дать краткую предварительную характеристику игре, объясняющую наше к ней отношение. Дело в том, что очень многие (в том числе и в редакции) не увидели в "Сёгуне" того, чего ждали. Было и несколько вполне авторитетных мнений о том, что это — разочарование года. Причиной тому и завышенные ожидания (вспомним банные лозунги о "революции в жанре"), и невыгодные (с точки зрения критиков) сравнения с былыми хитами, и просто здоровый скептицизм. Так удалась все-таки игра или нет?

Наш ответ — удалась. Просто авторы "Сёгуна" выбрали свой путь, который я бы охарактеризовал тремя словами: "простота", "изысканность" и "практичность". Что же, это вполне в японском духе. Тут есть, конечно, некая двусмысленность: простота и практичность применительно к играм — это далеко не всегда хорошие качества. Но таков выбор создателей "Сёгуна". Они не стали выстраивать сложную экономическую модель и придумывать множество юнитов и зданий. Они отказались от многих ожидаемых нами "фич". Они вообще много чего не стали делать вне трехмерных риалтаймовых баталий. Но при этом получилась первоклассная игра! Все выглядит чрезвычайно стильно и притом добротно. Конечно, простой, а местами даже примитивной экономики "Сёгуну" многие не простят. Конечно, на деле все выглядит бледнее, чем рисовало воображение. Но. "Сёгуна" будут покупать. И в него будут играть. Провалов нет, общестратегическая часть, не смотря на имеющиеся нарекания, выглядит органично, нет ощущения ее вторичности. Битвы — на очень хорошем уровне. Все вместе — отличнейшая стратегия.

Глава I. Сэнгоку дзидай

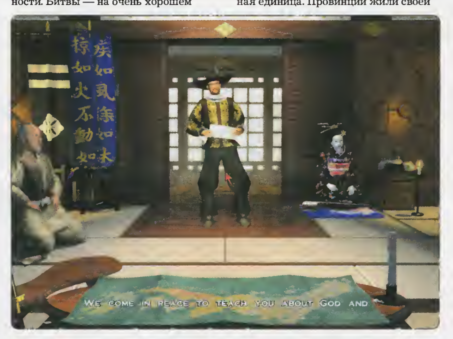
В котле с кипящей водой нет холодного места

Сэнгоку дзидай, или "эпоха враждующих областей" — это период крупнейшей феодальной междоусобицы в японской истории (1477–1615 гг.). Игрок входит в нее в 1530 году. Уже около полувека прошло со времени резни, известной в истории как "смута годов Онин" (1467 – 1477 гг.). С тех пор страна превратилась в один большой котел интриг, раздоров и войн.

Когда-то очень давно Япония развивалась по китайскому образцу. Японцы учились китайскому письму, впитывали в себя буддизм и конфуцианство, строили систему управления наподобие китайской, с просвещенным императором во главе. Постепенно, к XII веку, императорский двор терял рычаги власти. Город Хэйан (потом Киото) — резиденция императора — был колоссальным по тем временам культурным центром, но он мало что значил как административная единица. Провинции жили своей

Женитьба — дело серьезное

Ода Нобунага женился в 15 лет. Точнее, его, как тогда было принято, женили на Нохимэ, десятилетней дочери даймё соседней провинции Мино. Шли годы, Нобунага стал главой клана. Тут Нохимэ стала замечать, что он каждую ночь на несколько часов отлучается из спальни. Почему? Нобунага совершенно искренне признался, что он в сговоре с двумя преданными слугами ее отца решил свергнуть Мино. А отлучается, чтобы посмотреть, не подали ли они условный сигнал. Хитрец! Наверняка знал, что Нохимэ было поручено шпионить за ним. В те времена чуть ли не каждый за каждым шпионил. Она передала информацию отцу — тот казнил преданных ему и ни в чем не повинных людей. Занавес.



Samurai Archers; Cavalry Archers

Пешие и конные лучники. Первый неписаный свод правил самураев, сложившийся где-то к XII веку, так и назывался — "путь лука и скакуна" (кюбано мити). Это свидетельствует о той важной роли, которую занимала стрельба из лука в военной подготовке самураев. Во времена, когда мечи в Японии были прямыми и не слишком удобными, лук был основным оружием самурая. Японские луки требовали недюжинной силы и долгих тренировок. Для того чтобы согнуть большой самурайский лук и натянуть тетиву, требовались усилия нескольких человек. Самураи использовали луки особой конструкции, адаптированные к стрельбе на скаку.

Yari Cavalry; Heavy Cavalry; Yari Samurai; No Dachi Samurai; Naginata Samurai

По европейским понятиям, если мы говорим "рыцарь", то подразумеваем тяжеловооруженного всадника. Рыцари-пехотинцы, каковых мы частенько видим в компьютерных играх, — это своего рода нонсенс. С самураями дело обстоит сложнее. Самурай — это тоже, прежде всего, конный воин. Однако в описываемые времена многие самураи уже воевали "пешим ходом".

Яри — это копье. Копейщики, особенно в плотном строю, очень хорошо могут противостоять натиску конницы. Это, в основном, оружие обороны. Но-дати самураи — самураи с очень хорошей выучкой, вооруженные двумя мечами; очень сильны в атаке. Нагината, или, по-нашему, алебарда — это в табели о рангах "Сёгуна" наиболее мощный вариант вооружения. Кстати, владению нагината в самурайских семьях обучались даже женщины.

жизнью, неподконтрольной центру, там власть сначала перешла в руки жадных до всего на свете чиновников, затем — к военно-феодальному сословию, выросшему и окрепшему в многочисленных усобицах.

Вскоре все пришло к своему логическому завершению. В 1156 г. внезапно скончался император Готоба. Его два сына, как водится, полюбовно договориться не смогли, в результате разгорелась смута ("смута годов Хогэн"), положившая конец власти придворных в Японии. Пришло время самураев. Два могущественных клана — Тайра и Минамото, — прикрываясь императорским именем, начали беспощадную борьбу за контроль над страной. О том времени осталось много сказаний. Сначала сражались каждый за одного из наследничков (брат на брата, сын на отца), затем просто кланами... Сначала Тайра разбили Минамото и установили свою диктатуру, спустя некоторое время Минамото вырезали Тайра... Все как всегда.

Слово "*сёгун*" ("главнокомандующий") появилось в японском языке во время императорских походов против аборигенов *эмиси* (северные и восточные провинции). В 1192 г. Минамото Ёритомо получил от императора титул сёгуна уже в новом значении — он стал верховным главнокомандующим страны и ее фактическим правителем. Патологически подозрительный, он уничтожил всех наиболее выдающихся родственников. После его смерти клан Минамото тихо загнулся, и власть перешла к роду Ходзё во главе с Ходзё Токимаса. Ходзё не старались сами стать сёгунами, они устроили хитрую систему регентства. Фиктивный император, фиктивный сёгун... очень хитрая система. Тем не менее, она эффективно работала вплоть до 1333 г. Возможно, работала бы и дальше, если бы не обрушившиеся на Японию монгольские нашествия 1274 и 1281 гг. Дважды внезапно разразившаяся буря (*камикадзэ* — "божественные ветры") спасала страну от завоевания. И все же нашествия (а также постоянная угроза новых нападений) подорвали установившийся было порядок вещей.

В 1333 году император Годайго, свергнувший при помощи военных старый сёгунат, попытался вернуть императорской власти былой престиж. Но его быстро поставили на место. В 1336 году Асикага Такаудзи (считается образцом подлости и вероломства в японской истории), не получив обещанного титула сёгуна, восстал и вынудил Годайго покинуть Киото. Так началась эпоха сёгунов Асикага (формально длилась до 1573 года). Что характерно, последователи Годайго (так называемая "южная правящая ветвь" — формально Годайго не отрекался от престола), обосновавшись в горной местности Ёсино, также долгое время оставались реальной силой.

Вот мы и вернулись к тому, с чего начали. Смута годов Онин снова ввергла страну в эпоху тотальных войн. Власть сёгунов Асикага рассеялась

Язык меча

Своеобразный язык меча позволял объясняться без слов с предельной откровенностью, подчас дерзостью. Так, при нанесении визита полагалось вынимать большой меч (одати) из-за пояса и класть, становясь на колени для обычного приветствия, по правую сторону от себя. Тем самым демонстрировалось доверие к хозяину и доброжелательность, ибо меч трудно было вытащить из ножен с необходимой быстротой. Если же, например, хозяин держал свой меч на полу слева, это говорило о его явном недружелюбии к незваному гостю <...> Во время беседы мечи клали так, что рукоятки были обращены на владельца, а клинок в ножнах — на собеседника. При официальной встрече положить меч рукоятью к собеседнику означало нанести ему страшное оскорбление — усомнится в его способностях фехтовальщика и выказать полное пренебрежение к его "молниеносному удару". <...> Прямым вызовом на поединок служило бряцанье гардой о ножны, для чего надо было слегка выдвинуть лезвие и затем отпустить. Человек рассеянный, допустивший подобный жест в минуту задумчивости, рисковал быть разрубленным на две половинки без всякого предупреждения...



в пыль, но и новых лидеров не было. Япония окончательно раскололась на независимые, грызущиеся между собой провинции. 1530 год. Самураи дерутся, крестьяне бунтуют, император, как гласят предания, настолько беден, что торгует по сходной цене своей подписью... Князю Такэда Сингену всего девять лет, другие основные участники последующих великих сражений еще не родились... Все, игра начинается, дальнейшую историю будем творить сами.

Глава II. В Киото отличная погода

Однажды одному владетельному даймё доложили, что в его провинциях свирепствует голод и крестьяне готовы взбунтоваться. "А что случилось?" — спросил обеспокоенный лорд. "Неурожай риса". Мудрый самурай, подумав, изрек: "Простолюдины глупы. Ну не уродился у них рис, ели бы мясо..."

Общестратегическая часть. Сбор налогов, строительство, передвижение армий, шпионаж, дипломатия... В походовом режиме. Эта часть игры огорчила. Хотя ее, как уже было сказано выше, нельзя назвать провальной. Более того, она по-своему очень даже интересна. И сложна — но не за счет количества управляющих элементов, а за счет хорошего баланса. На экспертном уровне враг не дает спуску — приходится здорово крутиться. И все же...

И все же начать главу придется с долгих причитаний. Ведь обломали же, натурально обломали! Где Япония, разодранная усобицей, полная интриг и кровной вражды? Где десятки крупных и мелких самурайских кланов, где сложные межклановые взаимоотношения? Где императорский двор со всеми политическими хитросплетениями вокруг него? Где еще не низложенные сёгуны Асикага? Нет ведь ничего! Обычная компьютерная карта, поделенная между семью крупными кланами, обычное задание — "завоюй их всех"... В принципе, семь — это тоже здорово; в принципе, есть еще много независимых, "ничейных" провинций, которые, если поднапрячь воображение, можно считать принадлежащими разным второстепенным кланам ("нейтралы" тут могут сами нападать)... Но ощущение уже не то! ДипломаСия — на нуле; шпионаж и диверсии — хуже, чем могло бы быть; технологического развития нет и в помине (точнее, есть, но по образцу RTS: построил новый "барак" — получай новый юнит); рычаги экономического управления — хилые и заморенные.

Облом номер два — жизнь собственного клана. Которая до предела схематична. *Даймё* (владетельные феодалы, главы кланов), их сыновья-наследники, командующие отрядами генералы — вот и весь спектр действующих лиц. Каждый представлен только именем и фамилией (у японцев, кстати, первой всегда пишется фамилия — родовое имя), дополнительно учитывается боевой опыт, который дает прибавку к морали подконтрольного войска. Все! Мечты о симуляторе жизни самурайской семьи рухнули в одночасье.

Впрочем, хватит причитаний. "Сёгун", повторюсь, очень практичная игра. При всей своей простоте, общестратегическая часть не выглядит наспех приделанным второстепенным придатком к битвам. Видимо, она так и задумывалась — не перегруженной деталями, понятной большинству, но в то же время достаточно содержательной.

Начинающему *даймё* в начале игры даются под начало несколько провинций. Для клана Такэда их шесть: три на востоке, три на западе, между ними — морское сообщение. Прагматичный Иван Жилин предпочитает окраинные провинции, которыми владеет клан Шимацу (о. Кюсю): меньше соседей — меньше проблем. У каждого

Warrior Monks

Монахи-воины (сохэй). Во время сенгоку дзидай несколько буддийских сект стали представлять грозную военную силу. Они принимали активное участие и в смуте годов Онин, и в последующих событиях, а иногда даже брали под контроль целые провинции. К клану Ода буддийские монахи имели особый счет. В 1571 г. Японию потрясла страшная расправа, которую учинил Ода Нобунага в древнем храмовом комплексе на горе Хизй недалеко от Киото. Он просто вырезал там всех поголовно, включая женщин и детей.

В игре монахи-воины очень сильны, к тому же они имеют бонус по боевому духу при схватке с "буддийскими" даймё (то есть теми даймё, кто не станет перенимать у европейцев христианство). Странно; по идее, все наоборот должно быть...

Yari Ashigaru

Асигару ("легконогие") — пехота, набиравшаяся в основном из крестьян. Обычная для позднего средневековья картина — меняется тактика боя, все большую роль играет наемное пешее войско, оттесняя на второй план феодальную элиту. Да и народ в целом во время смут и раздоров повсеместно вооружался. Тоётоми Хидзёси, сам когда-то бывший асигару, приостановил этот процесс, объявив в 1588 году знаменитую "охоту за мечами". С тех пор простолюдинам было запрещено иметь оружие.

Кимо-тори

По синтоистским поверьям, источником смелости в теле человека служит печень (кимо). Считалось, что, съев сырую печень поверженного противника, получаешь новый заряд смелости. Наиболее кровожадные самураи, впав в состояние амока [вообще-то слово малайское, но суть от этого не меняется — это состояние транса, агрессивного возбуждения, специально культивировавшееся, в частности, скандинавскими берсерками], рассекали врага надвое от левого плеча до правого бока приемом кэса-гири ("монашеский плащ") и тут же, выхватив из живого тела трепещущую печень, пожирали ее. [К слову: в "просвещенном" XX веке обычай кимо-тори еще имел место быть.]





клана есть еще дополнительный бонус. Клан Такэда был славен своей конницей — соответственно, цена на конных самураев чуть ниже обычной. Клану Ходзё дешевле обходится строительство крепостей. И так далее.

Каждая провинция в игре уникальна. Разный ландшафт, разный уровень развития сельского хозяйства (а это основной источник доходов), наличие или отсутствие полезных ископаемых, локальные бонусы по производству того или иного рода войск. Все тонко продумано. Вот, скажем, провинция Сагами (изначально владение Такэда, с уже построенным портом) — одна из самых богатых в Японии. Ежегодный доход составляет что-то около 600 *коку* в год: 200 за счет торговли (порт), остальное в зависимости от урожая; если вложить деньги в модернизацию землепользования — будет и того больше. Восточнее, на полуострове — бедная и незначительная Ицу (Идзу). Северо-западнее — провинция Мусаси (владение Ходзё). Там еще более развитое сельское хозяйство, и притом протекает речка. Реки в "Сёгуне" — прекраснейшее подспорье обороняющимся войскам. Севернее — горная провинция Каи — резиденция Такэда (замок Кофу), главный тренировочный центр. Далее на север — Синано (владение Уэсуги) — славящееся своими всадниками (конные отряды, "произведенные" тут, будут иметь лучшую изначальную выучку)... Провинций много, все разные, так что с географией у "Сёгуна" все в порядке. Жалко только, что на карте никак не обозначаются города, только лишь военные крепости. Нет ни славного города Эдо (современный Токио), ни древнего Киото... Впрочем, вру. С некоторой натяжкой можно считать крепости городами. И Киото на карте есть — это большой замок в "нейтральной" поначалу провинции Ямасиро, являющейся лакомым кусочком для клана Ода — все без исключения войска, формируемые в "императорской" провинции, имеют бонус по морали. Да и Эдо, если построить в провинции Мусаси крепость, появится на карте.

Забавно звучащее в русском языке слово "коку" обозначает денежный эквивалент в игре, один (одно?) "коку" соответствует такому количеству риса, которое человек съедает в год.
Для ориентировки: на формирование конного легковооруженного отряда самураев из 60 человек уходит 400 *коку* (375 для Такэда), на строительство малой крепости — 500 *коку*. Ежегодно в конце осеннего хода-сезона казна клана пополняется. За счет сельского хозяйства, торговли (порты) и разработанных месторождений. Часть *коку* уходит на поддержание уже построенных эданий и войск, остальное можно вкладывать в формирование новых боевых отрядов и строительство. Собственно, этим и исчерпываются все наши управленческие возможности. Простоватая, но не лишенная изящества схема. Вот, скажем, получили мы тысячи две *коку* годового дохода. Как ими распорядиться? На все и на всех этого не хватит — значит, надо выгадывать оптимальное соотношение армия/постройки, выбирать ключевые провинции, приоритетные направления развития. Надо учитывать и время строительства — для каждого здания оно свое. Скажем, на первую модернизацию землепользования (+20% дохода) уйдет два года (8 сезонов). Как ни крути — придется терпеливо ждать. Еще

Школа побеждающих не прикладывая рук

Однажды, когда Бокудэн [Цукахара Бокудэн, знаменитый мастер меча XVI века] плыл на большой лодке по озеру Бива, один из его попутчиков — молодой задиристый самурай — вызвал его на поединок. "Какая же у вас школа?" — заносчиво спросил юный фанфарон. "Школа побеждающих не прикладывая рук", — спокойно ответил Бокудэн. Чтобы не причинить вреда другим пассажирам, решено было драться на маленьком островке посреди озера. Когда лодка подошла к островку, любитель дуэлей первым спрыгнул на берег. А Бокудэн взял весло и оттолкнулся от камня. Лодка поплыла прочь от острова, где остался незадачливый драчун. "Такова школа побеждающих не прикладывая рук", — резюмировал Бокудэн...

Arquebus Ashigaru; Musketeer Ashigaru

Японцы долгое время игнорировали существование огнестрельного оружия. Они наверняка знали о нем от соседей-китайцев, они имели с ним дело во время монгольских нашествий, но сами не использовали, поскольку это обесценивало столь важные для самураев навыки стрельбы из лука (с ружьем, немного потренировавшись, мог управиться и простой крестьянин, лук же требовал многолетней подготовки). Только во время сенгоку дзидай, после первых контактов с португальцами (первый — в 1542 г.), они станут закупать огнестрельное оружие для своих армий.

Аркебузы (пищали) — это, фактически, самые первые достаточно удобные фитильные ружья, заменившие в XVI веке примитивные ранние образцы огнестрельных орудий. Заряжались с дула.

В принципе, действие аркебузных пуль было не сильнее арбалетной стрелы. Поэтому в том же XVI веке на вооружение принимают мушкеты — тяжелые (6 – 8 кг) фитильные ружья, приспособленные для стрельбы с упора.

Синоби

Один европеец, посетивший Японию в XVI веке, писал: "Когда японцы хотят убить кого-то, то окружают его притворной любовью и весельем, а в разгар всего этого отрубают ему голову". Шпионаж в Японии процветал как нигде. Иногда создается такое впечатление, что каждый следил за каждым. Даймё имели огромный штат соглядатаев, причем и для слежки за своими же людьми их штат был даже больше, чем для вылазок к врагу. В игре синоби выполняют роль шпионов и подстрекателей к мятежу (в том числе могут иногда сообщать о планах вражеских генералов) или же роль контрразведчиков.

Шимацу





Любимый клан Ивана Жилина. Расположен на юге острова Кюсю, на краешке карты, соответственно, управляться с ним чуть легче. Специализация: самураи но-дати. Исторически клан знаменит своим новаторским подходом к делу. Шимацу первыми вооружили своих солдат привезенными из Европы аркебузами. Закат клана наступил после знаменитой битвы при Сэкигахара (1600 г.), где Шимацу сражались не на стороне Токугава Иэясу.

Гейша

К средневековой Японии применимы разные эпитеты. Время было жестокое, и в то же время героическое, предательство и обман сочетались с благородством и самопожертвованием. Но одно можно сказать точно — средневековая Япония была совсем не романтична. Самурая интересовали победы, слава, воинский успех, а совсем не любовь к "даме сердца". Для женщин Японии XVI век был временем упадка. В древней Японии женщины имели очень высокий социальный статус, военные же законы средневековья лишили даже самых знатных аристократок влияния и уважения. Собственно, они даже права наследования не имели.

Непосредственно же о гейшах уже много чего написано. То, что это не проститутки, надеюсь, не нужно объяснять. В игре гейшам отведена весьма занятная роль. Тут они — лазутчицы покруче любого ниндзя. Обалдеть!

одна дополнительная управленческая возможность — регулирование налогообложения. Повышая налоги, рискуем вызвать бунт, особенно в недавно завоеванных провинциях. Бунты, кстати, бывают разные. Могут, допустим, восстать крестьяне, а могут — заговорщики, поддерживающие соседнего даймё. Случаются и другие неприятные события — землетрясения, эпидемии. С прибытием европейцев появляются и религиозные неурядицы (зависит от того, согласится ли клан поддерживать деятельность христианских миссионеров или нет).

Осталось рассказать о передвижении армий и прочей полководческо-диверсионно-дипломатической деятельности. Есть нарекания к интерфейсу, но они не портят впечатления. Все, опять же, изящно и просто. Двигаем фишку войска на врага — вот и заварушка выйдет в конце хода. Двигаем эмиссара — он будет для нас шпионить; его же, если встретится на пути соседский даймё, можно послать заключать перемирие или альянс ("надвигаем" фигурку посла на фигурку даймё). Ниндзя, синоби и прочая диверсионная братия также действуют по схожему принципу.

После того как все кланы сделают свой ход, подсчитываются результаты. Если где какая драка — вызывается батальный режим. Или, как вариант, используется автоподсчет. Или, возможно, противник просто отступит. Провинции, где построены крепости, приходится брать в два этапа: сначала завоевывается сама территория, затем штурмом или измором берется замок. Неплохо придумано. Хотя, откровенно говоря, штурмы крепостей значительно проигрывают схваткам на открытых пространствах по всем параметрам (зрелищность, игровой интерес, натуральность и др.)

У каждого боевого отряда есть командир. Командиры, естественно, различаются по боевому опыту. Точнее, тут используется емкое слово honour, определяющее ранг генерала, его опытность, боевой дух и выучку подконтрольных ему воинов. Очки "гонора" набираются в выигранных битвах и теряются в проигранных. Дополнительный бонус всем отрядам дает и "гонор" командующего армией (даймё или наиболее авторитетный генерал). Соответственно, если вражеский лазутчик убьет генерала — сам отряд никуда не денется, но командир уже будет новый, неопытный. Это очень правильный подход — тот же ниндзя не может в одиночку вырезать целую армию, однако он, убив наиболее видных военачальников, может подорвать ее дух, сделать слабее. Отдельные особо отличившиеся генералы в игре могут стать тайсё — то есть командующими части войск клана.

Все генералы заменяемы. Все, кроме самого даймё и его сыновей. Кое-какие элементы симулятора самурайского клана в игре все же есть. Сыновья даймё по достижению совершеннолетия становятся обычными командирами в армии отца — берут под командование первый же попавшийся под руку отряд (поэтому будьте внимательнее — заранее позаботьтесь о том, чтобы им не достались какие-нибудь задохлики). Если отца убьют — старший сын возглавит клан. А вот ежели наследника не окажется — тогда все, проигрыш. Вне зависи-

Мори





Еще один мощный западный клан, долгое время противостоявший клану Ода. Специализация: монахи-воины (сохэй). В игре клан представлен как поборник традиционного буддизма. В те годы буддийские монахи (представители отдельных радикально настроенных сект), так же, как и восставшие крестьяне, играли большую роль в происходящих событиях. Используется даже специальный термин — гэкокудзё ("низы свергают верхи") — то тут, то там контроль над провинциями брали организовавшиеся "низы".

Имагава





Южный сосед клана Ода, один из реальных претендентов на господство в стране. Специализация: ниндзя (изначально в армии два ниндзя). Армия Имагава в 1560 году пошла маршем на Киото, но, по пути вторгшись в провинцию Овари (владение Ода), попала в хитрую ловушку. Имагава Йошимото, даймё, был убит, клан разгромлен. Тогда же один из молодых генералов Имагава — Токугава Изясу (1542 – 1616), освобожденный со смертью господина от клятвы верности, перешел на сторону Ода. Потом, через много лет, Токугава Изясу завершит объединение страны и станет в 1603 году сёгуном.

мости от достигнутых успехов игра закончится.

Глава III. А над Кофу опять идут дожди

Наступление есть механизм обороны, оборона есть тактика наступления. Они одинаково приводят к победе.
Ли Взйгун

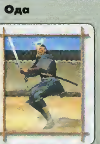
Битвы в реальном времени. Собственно, из-за чего все и затевалось. Они великолепны. Это, я бы так сказал, правильные битвы. Правильные и очень качественно сделанные. Графику до небес превозносить не буду — бывает и лучше. Фигурки бойцов спрайтовые, наивно-бесстыжие крестики на холмистых стыках текстур тоже обаяния игре не прибавляют.
Но все же это твердая "девятка". Звук отличнейший. Особенно, если выбрать японский язык комментариев. Сила! Плюс к этому – уникальные для каждой провинции и по-настоящему трехмерные ландшафты, погодные явления (дождь различной силы, снег, мороз, туман и т.д.), леса и реки, крепости и деревеньки...

Чего многие откровенно боялись, ожидая "Сёгуна", так это возможной переусложненности сражений. Реальное время, много отрядов, утомительная неразбериха, потеря контроля над ситуацией... Действительно, так частенько случается, но, что удивительно, это воспринимается как должное. Если есть четкий план действий, то осуществить его вполне реально. Управление в игре сделано на совесть, а первые, поначалу небольшие стычки с врагом знакомят игрока с ролью полководца лучше всякого туториала. А нет плана — потеря контроля неизбежна. И это правильно. Пауза тут не особо требуется, хотя она есть и все желающие могут отдавать прицельные детализированные команды. Но без паузы веселее.

В начале боя нам показывают общий вид на провинцию. Нападающая сторона выбирает день атаки — точнее, она может подождать дней пять подходящей погоды, которая играет важную роль. Дождь, например, запросто выводит из строя отряды, вооруженные огнестрельным оружием. Туман (замечательный туман!) дает массу возможностей для тайных обходных маневров. И так далее, тонкостей много. Когда день схватки выбран, противоборствующие стороны (которых, кстати, может быть более двух) выстраивают свои войска. Нападающие выбирают одно из стандартных построений, защищающиеся могут расставить войска произвольно. Хаджиме, бой начинается.



Ода





Знаменитейший представитель клана — Ода Нобунага (1534 – 1582). Первый объединитель Японии, низложивший в 1573 г. последнего сёгуна Асикага. Даже для того немилосердного времени считался человеком кровожадным и необузданным. У А. и Б. Стругацких приведена про него следующая история:

"...Ода Нобунага был знаменитым воякой и тираном жестокости беспредельной, уродлив, как мартышка, и не терпел лжи. Всех, кто поступал не в соответствии, он рубил в капусту на месте сам или отдавал на шинкование некоему Тоётоми Хидзёси, который тоже хорошо понимал в этом деле. "Правда ли, говорят, что я похож на обезьяну?" — спросил однажды Ода Нобунага своего приближенного, до которого давно добирался. Блюдолиз помертвел и опачкался, и Ода Нобунага уже взялся за рукоятку меча, но тут обреченный блюдолиз, движимый отчаянием, нашелся: "Да что вы, ваше превосходительство! — вскричал он — Как можно! Наоборот, это обезьяна имеет несравненную честь походить на вас!" Что и привело свирепого диктатора в самое превосходное расположение духа".

Кстати, о Тоётоми Хидзёси (1536 – 1598). Он был выходцем из крестьян, представителем нового поколения самурайских вождей, стал преемником Нобунаги после того, как в 1582 году тот был убит одним из своих военачальников. Военачальника звали Акэти Мицухидз, он также был крестьянского происхождения и остался в истории как "тринадцатидневный сёгун". Хидзёси, воевавший в то время против клана Мори, срочно вернулся и разгромил Мицухидз, после чего стал новым лидером страны. Тоётоми Хидзэси называют мудрым и осторожным правителем, однако он был повинен в двух безрассудных авантюрах с попыткой захвата Кореи в 1592 и 1597 годах. Специализация: копейщики.



В распоряжении игрока всегда есть самый простой прямолинейный вариант ведения боя: нажать Ctrl-A ("выбрать всех") и двигать армию в направ-

лении врага. Даже в этом случае может весьма интересный сюжетец получиться. Но лучше придерживаться определенной тактики, учитывающей ландшафт, количество и состав войск, погоду и т.д. "Сёгун" позволяет без труда разыгрывать довольно занимательные комбинации. Вот только хитрые вылазки во фланги и в тыл здесь удаются не часто: трудно контролировать ход боя сразу в нескольких местах, да и боевой дух оторванных от основных сил "лазутчиков" очень шаткий.

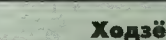
В "Сёгуне" много любопытных находок. Порадовала, допустим, возможность поставить свое войско под прикрытием холма. Получается своего рода засада. Можно менять построение — сомкнутые ряды, разомкнутые ряды, плотный строй треугольником. Регуляции в определенных рамках поддается поведение отряда. Те же лучники, допустим, по умолчанию применяют так называемую skirmish-тактику, то есть стараются не подпускать к себе противника и при необходимости сразу отходят. В противовес этому можно отдать команду "не менять позицию" (hold formation) или "при возможности наступать". Также лучникам можно запретить самостоятельно выбирать цель — они будут ждать специального сигнала. Есть еще кнопка "держать позицию" (hold position), то есть стоять насмерть. Можно отдавать приказ перейти на бег (Ctrl-R). В общем, приятных моментов много. Гораздо больше, чем неприятных. К существенным недостаткам можно отнести только неубедительные штурмы крепостей, остальное по мелочи (нет удобной возможности повернуть отряд, не меняя позиции и т.д.) Интеллект соперника заслуживает теплых слов. Компьютер играет сильно, а ошибки, которые он все же допускает, выглядят естественно. Как если бы ошибся реальный оппонент...

Если проводить параллели с другими играми, то битвы в "Сёгуне" ближе всего к Sid Meyer's Gettysburg! Менее детальные, но с большим разнообразием юнитов и с графикой, на несколько порядков лучшей. И еще, конечно же, усиленные общестратегической частью.

В заключение главы приведу два конкретных сюжета для иллюстрации битв. По свежим впечатлениям. Уверен, у каждого, кто серьезно возьмется за "Сёгуна", таких занятных историй наберется много.

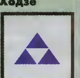
Гибель лорда Имагава

Только что лорд Имагава выбил Узсуги из провинции Синано. В надежде, что оба враждебных клана ослаблены битвой, Такэда решил атаковать. Однако, к его удивлению, войска лорда Имагава оказались не такими уж потрепанными. Разведка подвела — эмиссара Такэда недавно обезвредил вражеский ниндзя. Силы оказались примерно равными: где-то по 800 человек у каждого, однако у Такэда качественное преимущество за счет большого количества конницы. Сражение началось долгими маневрами (кстати, время в игре всегда можно ускорить, и поэтому маневры не являются здесь обременительной и тягомотной процедурой). В итоге две армии расположились друг напротив друга на вершинах высоких холмов. Имагава, в расчете на свое преимущество в лучниках, выдвинул их вперед, в узкую низину, и они уже стали зацеплять передовые отряды. Такэда немного отодвинул войска, лучники



Ходзё





Именитый клан, когда-то правивший всей Японией. Наверное, нужно пояснить, почему Ходзё сами никогда сёгунами не становились, предпочитая править через систему регентства. Не из скромности, нет. Просто им происхождение не позволяло, они не были косвенными потомками императорского рода, как, скажем, Тайра и Минамото. Во времена описываемых событий клан Ходзё также имел значительный вес. Однако соседство с Такэда и Узсуги не позволило им добиться больших успехов. Специализация: крепости.

Такэда





Знаменитый клан, один из сильнейших в игре. Специализация: конница. Такэда Синген (1521 — 1573) — канонический образ "идеального самурая". Неутомимый, бесстрашный воин, участвовавший в тридцати восьми битвах и ни в одной из них не проигравший. Смешно — в игре молодой Синген по достижении совершеннолетия примет командование уже с изрядно накрученным счетчиком побед. Видимо, разработчики посчитали, что он уже во младенчестве напобеждался... Игроку от этого только польза. Вот еще что интересно: "не проигравший" — это не обязательно "выигравший". Князь Такэда был незаурядным полководцем, но и противники у него были тоже очень сильные (Ода, Узсуги, Ходзё и др.) Поэтому многие битвы заканчивались, что называется, вничью.

В японском фольклоре обычно идеализируют князя Такэда. Единственное темное пятно в его биографии — в 1541 году он выгнал из дому собственного отца. Хотя и тут нашлось оправдание — он его как бы послал шпионить. Так тот и "шпионил" еще 33 года...

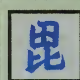
Финал клана печальный. В 1575 году, когда Синген уже умер, Ода Нобунага нанес Такэда сокрушительное поражение, наглядно продемонстрировавшее всей Японии превосходство ружей перед конными самураями. У Акиры Куросавы есть фильм "Кагемуша", там эта битва (вернее будет сказать, массовый расстрел) хорошо показана. Три тысячи мушкетов — не шутка.



подошли чуть ближе. Что и требовалось — два конных отряда вихрем слетели с холма и разметали лучников раньше, чем подоспело их пешее прикрытие. Затем конница, понеся значительные потери, стала отступать. Тут Имагава совершил большую ошибку — он бросил всю свою армию в наступление. И при этом сам, во главе конного отряда, чуточку оторвался от основной массы своих пеших войск (часть оттянули на себя отступающие отряды конницы, остальные просто не успели быстро спуститься с горы). Вот она, кульминация битвы! Такэда, пользуясь моментом, задействовал всех своих до сих пор молчавших лучников, бросил в атаку свежие конные отряды (в игре понятие "усталость" играет большую роль). И это за пару минут решило исход сражения. Отряд лорда Имагава, попав под шквальный огонь и обнаружив, что пехота не поспевает ему на выручку, дрогнул. И побежал! А когда бежит отряд главнокомандующего, вся армия тоже отступает (не всегда, но как правило; главное — развить успех и не дать врагу очухаться). Поэтому вражеская пехота развернулась и тоже побежала. Ее никто не преследовал, Такэда больше интересовала голова вражеского даймё. И тот ее потерял. Лорд Имагава погиб как герой, он сражался в одиночку против чуть ли не сотни воинов, он убил, кажется, человек двадцать или тридцать. Но ни его самого, ни весь клан Имагава это уже спасти не могло... Кстати, небольшой комментарий. В игре никто никогда не сдается в плен. В средневековой Японии это было не принято, побежденных предпочитали убивать. Суровая страна.

Уэсуги





Противостояние Уэсуги и Такэда стало своего рода хрестоматийным Регулярные сражения Такэда Сингена и Уэсуги Кэнсина в провинции Синано превратились почти что в ритуал. А убит был Уэсуги Кэнсин не в бою, а, как гласит легенда, в уборной. Ода Нобунага подослал к нему ниндзя, которой с копьем и дыхательной трубкой терпеливо дожидался его сидя... сами понимаете где. И дождался. Также клан Уэсуги много и с переменным успехом воевал с кланом Ходзё. После битвы при Сэкигахара (1600 г.) клан перешел на сторону Токугава. Специализация: лучники.

Оборона Мусаси

А это пример важного влияния боевого духа войска на исход сражения.

Провинцию Мусаси нелегко захватить. Там протекает река, через которую проложен один-единственный мост. И переправиться через него крайне сложно. Опишу обычную тактику обороны, почерпнутую, кстати, из наблюдений за действиями противника в аналогичных ситуациях. Приятно, честное слово, что у AI можно чему-то научиться!

Лучники выстраиваются так, чтобы держать на прицеле мост, но самим находиться вне обстрела с другого берега. Прочие отряды также стоят не рядом с мостом, а чуть поодаль. Как только первый отряд противника начинает переправляться по мосту на другой берег, он попадает под перекрестный огонь. Тут же, не давая ему построиться в боевой порядок, его мощно атакуют (лучников, чтобы не задевали своих, можно переключить на следующий переправляющийся отряд). Идеальный вариант — когда враг быстро смят и отброшен, тогда всем можно отойти на исходные позиции. Хуже, если нападающие достаточно упорны и завяжется драка...

Однажды клан Ходзё, имея значительное преимущество в живой силе, атаковал Мусаси. Схватка на мосту была жаркой. У лучников кончились стрелы, натиск продолжал сдерживать только небольшой отряд пехоты и сам лорд Такэда с горсткой конных самураев... И знаете, что помогло? Психологическая атака! Такэда построил сотню конных лучников, без стрел уже, фактически бесполезных, и двинул их на врага. Будь самураи противника чуть поопытнее, затея провалилась бы. Лучники вряд ли причинили бы им много вреда. Но сам вид сотни надвигающихся в строгом боевом порядке конных бойцов, к тому же воодушевленных присутствием даймё, сломил и без того уже порядком измотанных солдат врага. Они побежали. Победа!

До: дзо ёросику!

"До: дзо ёросику" означает "Добро пожаловать". Добро пожаловать в средневековую Японию! "Сёгун" — это, безусловно, событие в мире стратегий. Не зря мы его ждали, не зря ради него баню затапливали. А то, что рейтинг не "десятка", — это объективно, это справедливо. Думаю, игре для перехода в разряд культовых чуть-чуть не хватит аудитории. Неподготовленным людям она может показаться слишком сложной (битвы), часть же стратегов со стажем не примут выбранного общестратегического подхода. И все же... Как говорил Конфуций (в Японии его уважают не меньше, чем в Китае): "Не поговорить с человеком, который достоин разговора, — значит потерять человека. А говорить с человеком, который не достоин разговора, — значит терять слова. Мудрый не теряет ни людей, ни слов." Так вот, игра Shogun: Total War — это тот "человек", с которым слова не потеряются.

P.S. Во вставках к статье были использованы фрагменты книги А.А. Долина и Г.В. Попова *"Кэмпо — традиция воинских искусств"*, а также книги П. Варли, А. Морриса и Н. Морриса *"Самураи"*.



Revenant

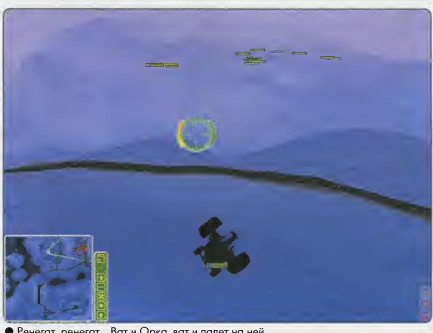
Dogs of War

Жанр	Real Time Tactic
Издатель	Silican Dreams
Разработчик	Talansaft
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400 Mhz, 128 RAM
Multiplayer	LAN, Internet, madem, link

Восстание боевых обезьян

Слыхали когда-нибудь про планету с гордым названием Примус (Primus)? Вот и я не слыхал. Тем не менее, это одно из немногих мест, где можно добывать SL18 – ресурс, от которого зависит жизнь Империи. Из SL18 производят буквально все: оружие, двигатели, детали терраформеров, так необходимых для колонизации планет, и еще множество полезных в народном хозяйстве вещей, вплоть до туалетной бумаги... Даже некоторые игровые журналы выходят на SL18, но не будем уточнять, какие, ибо это страшная коммерческая и стратегическая тайна.

Imperial Order спокойно правил обитаемыми мирами, распространяя вокруг порядок и процветание. Добыча SL18 шла, как полагается. И тут началось... Жители Примуса, где находилось самое крупное месторождение, вдруг ни с того ни с сего возгордились сверх всякой меры и стали разбрасывать по сторонам пальцы. Не нравятся им условия труда, видите ли. А потом все понеслось по накатанной колее... Апрельские тезисы, маевки и шалаш в Разливе... Броневика, правда, не было, зато отыскалась пара-сотня тяжелых танков... Объявились какие-то Warmonkeys и, размахивая флагами с танковых башен, радостно завопили о суверенитете. Кончилось все прекращением поставок SL18. Земля могла вынести все, даже шалаш в Разливе, но только не перекрытие крана. Такого не вынесет никто. Как говорил мой бывший начальник, когда я работал у Ордосов: "Спайс должен поступать. Это закон." Вот Imperial Order и перебросил в спешном порядке некоторые силы для успокоения нездоровых настроений на планете. Вот вам и две кампании в игре. Одна за Имперский Порядок, а другая — за Воинствующих Обезьян.



● Ренегат, ренегат... Ват и Орка, ват и палет на ней

Вообще-то, в Dogs of War присутствует еще и третья сторона конфликта. Это некие Mantai — исконные обитатели Примуса, хищные полуразумные рептилии, иногда достигающие гигантских размеров. Они, понятное дело, совсем не считаются с политическими убеждениями, а просто давят всех подряд...



● Надо же, и здесь субморино. Определенно влияние глов. Стротего...

Собственно процесс...

Поскольку игра тактическая, то о ресурсе SL18 кроме названия знать ничего и не требуется. Это так, для пущей важности. На каждую миссию выдается определенный кредит, на который можно купить юниты и усадить их в экипаж. Продажа тех же юнитов тоже предусмотрена, что удобно, хотя в Ground Control все было гораздо забавнее. Перед миссией идет брифинг, где под монотонное бормотание за кадром прокручивают небольшой мувик на движке, демонстрируя игроку все подробности карты и всяческие критические точки... то есть важные моменты предстоящего сражения.

Что же касается самой миссии, то тут все обстоит довольно... сложно, скажем так. Сложно управлять камерой, сложно командовать юнитами, сложно даже десантников из

БМП выгрузить. Словом, на протяжении всей кампании игрок сражается не столько с противником, сколько с "продвинутым" интерфейсом. Причем сохраняться посреди миссии нельзя. Совсем и никак. Подобное, должно быть, стало уже традицией в тактических играх. Надо сказать, отвратительной традицией, вроде тех варварских обрядов, где поедают людей... Или что-то вроде того.

Юниты разнообразны. Встречаются танки, БТРы всякие, БМПшки, присутствует авиация, само собой, в наличии пехота и артиллерия. Этого вполне достаточно, чтобы устраивать занятные сражения, если бы не жуткие скрипты местного AI. В ход идет весь накопленный разработчиками опыт, включая излюбленный садистами метод — ограничение во времени, негласное правда, но от этого не менее противное. Под чутким руководством искусственного интеллекта юниты противника проявляют чудеса тактики, постоянно патрулируя местность по раз и навсегда заданному маршруту или атакуя способом, который называется "большая волна" и основан на принципе "нас много — задавим всех". Что, естественно, не может не произвести впечатления на неподготовленный мозг.



● Heodshot! Анрыл отдыхает вообще

Нет... пожалуй, с Homeworld'ом сравнивать не будем...

Графика не впечатляет совсем. Нечто невзрачное. Представьте себе не очень внушительный участок поверхности Примуса, который вырезали аккуратным прямоугольником и подвесили в воздухе. Глядя на такое, начинаешь верить, что земля все-таки плоская. Даже головокружение начинается, даже активизируется рвотный центр в мозгу... На таком, с позволения сказать, фрагменте и разворачивается грандиозное действо. Фрагментом можно вертеть, как душе угодно, все равно угол обзора будет неудобным. Трехмерность — она такая... Прорисовка техники и зданий хромает на все три ноги. Разобраться в своих и чужих — не проблема, если вы хорошо различаете красный и синий цвета. В общем, Homeworld'ом тут и не пахнет... Конечно, разработчики решили все-таки заинтриговать рядового игрока, введя в Dogs of War странное на первый взгляд извращение, а именно — управление отдельным юнитом от третьего лица. На второй взгляд сие новшество становится... как там у Кэрролла — "Все страньше и страньше". Истинно так. А причина заключается в следующем: выделяем юнит, затем нажимаем на Enter — юнит слегка приближается, и теперь управление им осуществляется стрелочками на клаве. Ну... ладно бы танк, но когда таким вот образом передвигаешь отдельного солдата, то мигом обнаруживаешь у него интересную походку, ассоциирующуюся с видом человека, только что прошедшим осмотр у проктолога... (Вырежут абзац или нет?) Несчастный игрок, управляющий таким солдатом, невольно начинает испытывать схожие ощущения, что явно не добавляет играбельности.

Музыка и звуковое оформление находятся в столь плачевном состоянии, что описывать подробнее ТАКОЕ — значит давать лишнюю нагрузку на и без того воспаленный мозг и повышать риск возникновения буйного помешательства.

Таким образом... не люблю выводы писать, они ведь отражают личное мнение автора, а игры надо рассматривать объективно. Так что... см. рейтинг.

P.S.: И при чем здесь собаки вообще?



● Но сей оптимистической ноте можно спокойно делать uninstoll...



Владимир ВЕСЕЛОВ

Dark Reign II

Жанр	RTS
Издатель	Activision
Разработчик	Pandemic Studios
Требуется	Pentium II 233, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem

Когда появились первые звуковые кинофильмы, зрители ждали от них чуда. Дескать, если к немому кино прибавить звук, будет, говоря современным языком, полный рулезз. Но чуда не произошло; более того, звуковые фильмы того периода были хуже своих немых современников. По крайней мере, я не могу вспомнить ни одного звукового фильма той поры, который сейчас бы смотрелся нормально, зато немых могу привести великое множество.

Дело все в том, что звуковое кино нужно снимать совсем не так, как немое. Вот, скажем, советский фильм "Праздник святого Йоргена" имел два варианта – немой и звуковой, и второй сейчас выглядит гораздо хуже первого. Все эти редкие реплики артистов (которыми попросту заменена часть титров) воспринимаются на фоне "немой" игры как что-то инородное. Если Игорь Ильинский в течение двух минут пантомимой выражает какую-то мысль, а потом произносит короткую фразу, целиком эту мысль излагающую, смотрится это довольно глупо. В немом же варианте такого ощущения не возникает.

Недаром Чарли Чаплин свой шедевр "Огни большого города" сделал целиком по канонам немого кино. У этого фильма была и звуковая дорожка, но на ней присутствовала только музыка. И что же? Фильм Чаплина и сейчас считается шедевром, в то время как множество современных ему звуковых поделок, в которых актеры распевали песни и отпускали плоские шуточки, канули в Лету.

На это длинное вступление меня подвигла статья в некоем игровом журнале. Автор долго и нудно сокрушается по поводу "заката 3D RTS", предварительно переврав, в присущем ему легком стиле, всю историю жанра. Довольно странно, что человек, мнящий себя корифеем стратегий, не заметил такой простой вещи – история трехмерных стратегий пока еще и не начиналась. Все эти "первые по-настоящему трехмерные" – не более чем немое кино с добавлением звуковой дорожки. И наиболее качественные из них хороши только потому, что на эту дорожку записана одна лишь музыка.

Шаг вперед...

Для успешного подтверждения этого тезиса у нас есть благодатный материал – Dark Reign II. Первая игра серии появилась в 1997 году и была классической "плоской" RTS, прямым подражанием C&C, хотя и довольно любопытным. Помимо занимательного сюжета (как и положено, мало связанного с самой игрой) были там модели поведения юнитов, богатый спектр команд, интересная система строительства и апгрейда зданий. И вот теперь появилось трехмерное продолжение, сделанное на движке Battlezone II, из которого выкинуты виды от первого и третьего лица и оставлен один стратегический. Таким образом, мы можем сравнивать игру и с ее давним "плоским" предшественником, и с недавним трехмерным прародителем.

Сперва посмотрим, что же дала игре трехмерность. Увы, почти ничего. Вот у одной из сторон (JDA) с самого начала имеются летающие юниты – ясное дело, они могут игнорировать препятствия, перелетать над высокими горами и силовыми барьерами. Только ведь все это имеется и любой приличной плоской RTS – есть там локации, обозначенные как обрывы, преодолеть которые наземные войска не могут, а воздушные – запросто.

Да и летают эти юниты как-то странно, точно следуя рельефу местности, поднимаясь над ним на строго фиксированную высоту. Между тем изменение высоты полета могло бы стать прекрасным тактическим приемом – поднялся повыше, и враг не может тебя достать из каких-то видов оружия, в то время как ты его можешь. А для того, чтобы не давать стороне, обладающей авиацией, неоправданных бонусов, можно было бы ввести снижение точности стрельбы или повышение расхода горючего с увеличением высоты.

Или возьмем такой факт: в реальности летающий юнит может находиться прямо над любым наземным и, грубо говоря, гадить ему на голову. В то время как наземным войскам стрелять строго вверх сложнее, чем по наклонной (артиллерия и вовсе не может этого делать, поскольку невозможно задрать ствол пушки столь высоко). Нечего и говорить, что в рассматриваемой игре таких фактов не наблюдается.



Я уж не говорю о том, что стрельба с горы и стрельба в гору равноценны, что самонаводящиеся ракеты постоянно норовят пройти сквозь складки местности и т.д. Вообще, трехмерность дает только одно: исчезли специальные хорошо заметные места, по которым можно подняться на какое-то плато.
Для того, чтобы определить, может ли пехота или техника влезть на гору, теперь приходится проводить эксперимент.



... и два шага назад

Теперь поглядим, чем отличается рассматриваемая игра от BZ II. Естественно, движок был доработан в плане интерфейса. Теперь вместо исполнения соло на клавиатуре можно привычным образом щелкать мышкой на панелях, изредка применяя “горячие” клавиши. Панелей много, они достаточно информативны, не занимая вместе с тем пол-экрана (при желании любую панель можно спрятать и опять достать). Есть возможность вращать карту, приближать ее и удалять, причем как с клавиатуры, так и мышкой. И, тем не менее, Dark Reign II явно проигрывает своему прародителю.

Возможно, вы помните, как я, рассказывая о BZ II, сетовал, что авторы уровней постоянно норовят вытащить игрока из бункера и заставить его лично гонять по горам, по долам? Так вот, в DR II этого нет, руководить войсками можно от начала до конца в стратегическом режиме, но это совершенно не радует.

Исчез тот самый эффект присутствия, который и составлял главную прелесть BZ II. Да, я негодовал на продуваемый всеми ветрами командный бункер, в который свободно въезжала неприятельская техника и заходили хищные динозавры. Но именно эти “неудобства” позволяли почувствовать, что ты действительно находишься на Темной Планете и ведешь свои войска в бой. Да, мне было непонятно, почему для того, чтобы изменить комплектацию выпускаемой техники, нужно было лично перейти из бункера на фабрику и, подключившись к ее терминалу, все там поменять. Но эти короткие прогулки позволяли полюбоваться гигантскими постройками базы и почувствовать законную гордость творца. Да, меня раздражала необходимость барабанить по клавиатуре, чтобы отдать войскам ту или иную команду. Но именно эти многопальцевые комбинации заставляли поверить, что ты действительно сидишь в несущейся по просторам Плутона боевой машине.

Нет, я не утверждаю, что DR II нужно было делать прямым подражанием BZ II, но, как мне кажется, подход, осуществленный в последней, ближе к настоящим трехмерным стратегиям.



Необходимые извинения

Прежде всего, извинюсь перед теми, кто хотел узнать из этого обзора побольше о самой игре. Сказать-то о ней особенно нечего. Игра добротная, в наличии интересный сюжет, любопытные миссии, кое-какие новшества, известная красота. Но все это достаточно стандартно и особых восторгов не вызывает. Впрочем, смотрите рейтинги, они говорят сами за себя.

Далее я хотел бы извиниться перед автором упомянутой в начале обзора статьи. Он ведь по-своему прав: если смотреть на стратегии с точки зрения красоты инверсионных следов, количества вариантов обзора и обязательного наличия на компьютере игрока карточки GeForge, трехмерные стратегии действительно умирают. Вероятно, по молодости лет моему оппоненту не довелось играть в стратегии, где не было вообще никакой графики, но которые удерживали игрока за компьютером днями и ночами.
Не пройдя суровой школы первопроходцев, зачастую трудно понять, что сущность стратегической игры никогда не лежит на поверхности.



Михаил Рахаев, Владимир Веселов, Андрей Алаев, Андрей Шаповалов

В бане • Фуроси

или Гидоформинг (GUIDES в нашей жизни)

...После двадцать седьмой чарки, когда составитель календарей уткнулся носом в миску с соевым соусом, церемониймейстер Оити вспомнил, что кому-то из пирующих надо отправляться в Киото. Отчего-то решили, что это именно Такамасу. <...> Очнулся Такамасу вроде бы в доме госпожи Хидаримару — те же циновки, та же ниша в стене, те же полки с изображением Эбису и Дайкоку. Только женщина была другая...

Пить надо меньше, господин Такамасу!

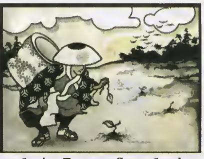
Удивительно, но банные разглагольствования четырех друзей по поводу "Сёгуна" (см. № 4 за этот год) неожиданно получили очень хорошие отзывы. [Это почему же "удивительно"? Почему "неожиданно"? В ставке князя Такэда на плохое дело людей не благословят! — Оити Миноноскэ] Спасибо всем, кто нам написал. Мы решили продолжить традицию, сделав банные посиделки регулярными.

Баня объединяет людей, располагает их к душевной беседе. Японцы, само собой, патриоты своей бани-офуро. "Фуро́си" — такого слова у них нет, это придумка Михаила Успенского, чье произведение мы цитировали. И, пожалуй, три четверти успеха нашей затеи следует переадресовать ему. [Обижаешь, начальник! А мы, что же, на семи страницах в дуду дудели?! Эх, борцов-сумотори всякий обидеть норовит... — Сумияма Синдзэн] И иероглифы, раз уж разговор зашел, были напечатаны неправильные. Вместо "фуро" (первый





звук "о" свидетельствует об уважительном отношении японцев к своей бане) было напечатано "фуросики" — банное полотенце. Третий иероглиф лишний. [Вот ведь умник нашелся! Дай ему волю, он весь журнал в один большой университет превратит! — Такамасу Хирамон] В современных японских домах также наличествует баня-офуро, или, если выражаться попроще, ванна с подогревом. И это не понты (мол, у нас даже ванна электрифицирована) — это традиция. Но еще интереснее у них общественные бани (сэнто), обустроенные как маленькие культурные центры — с оранжереями, большими красивыми аквариумами, читальнями, кинозалами, ресторанами... [Складно врет! Можно подумать, он



там был! — Таканака Сэндзабуро]

Так, эти четверо опять меня с возвышенного настроя сбили. Ни и ладно, зато все в сборе. А на подколки их не обращайте внимания — они всегда так. Не хотите о ресторанах, поговорим о прозе жизни. Когда мы решили продолжать банные посиделки, сразу стал вопрос — как и куда двигаться дальше. Продолжать историю про четырех подвыпивших повес? Делать сериал, так сказать? Нет, мыло в бане вообще неуместно и даже вредно. Легкие, знаете ли, разъедает. Да и потом (хи-хихи, какую я им все-таки свинку подложил!) — история у Успенского закончилась грустно. Очень грустно.

Как — я вам потом расскажу. Или вы лучше сами в книжке прочтите. А если будут идеи про то, как нам дальше действовать — пишите. С оргвопросами пока все. Сейчас наши герои напарятся, сядут отдыхать. Такамасу, вероятно, уже припас нам тему. Засим прощаюсь и объявляю посиделки открытыми.



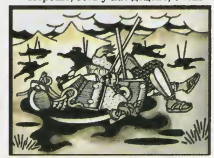
Правильные иероглифы

Том и Дик вместе мирно и успешно распашут любое поле. Но едва они начнут рассуждать о способах пахоты, как тут же вцепятся друг другу в глотки.

из изречений Питера Джойса, записанных Е. Ярмагаевым

Господа самураи! Я давно хотел вам сказать, господа! Я, вы... мы все серьезно больны, господа! [О! Вы бы видели, как у всех лица вытянулись! — доц. Х] Мы вот все в журнал пописываем, острим ни к селу ни к городу, а сами того не ведаем, что уже заболели неизлечимым профессиональным заболеванием. А то не знаете — синдром Шрифтштеллера называется. Основной признак налицо: человек пишет и почему-то считает при этом, что кому-то интересно читать им написанное. Забавно видеть, как сильно корежит людей вид собственной фамилии, напечатанной красивыми буковками на [более или менее] красивой бумаге. Особо тяжелый случай [многозначительный взгляд на собеседников — доц. Х] — это когда начинают строчить многоумные тактические и стратегические трактаты, воображая себя при этом по меньшей мере Прометеями, несущим темным людям свет сокровенного знания. [Эффектная пауза. Ой, Такамасу дождется – побьют его за такие шуточки... — доц. Х]

Хорошо, есть у нас доцент, с ним



все ясно. Ученое звание, фамилия, общая одержимость... Ай! Поленом-то зачем?! Кгм... Есть журнал. Новости, обзоры, туда-сюда. Ничего не скажешь: освещение игровых новинок — дело нужное. Но вот Гайды! Что люди находят для себя в написании и, главное, в чтении Гайдов?! Вот вопрос из вопросов. Мне давно хотелось поговорить об зтом.

Только сначала немного терминологии. Навигаторская традиция такова: Guide (Гайд, Гид) — зто статья, так или иначе помогающая в прохождении игры. Есть и другие словечки, выражающие примерно то же самое.



Их много: Tips (типсы, советы), Hints (хинты, подсказки), Walkthroughs (прохождения), Solutions (солюшены, "решения", обычно зто прохождения квестов), Cheats (иногда так обозначаются не только чит-коды, но и вполне честные советы), Manuals (подробные руководства) и т.д. К нечестным проходиловам относятся: Cheats (коды, секретные пароли), Cracks (кряки, описания способов взлома игры), Codes, Keys, Passwords (обычно списки паролей к уровням) и др.

О чит-кодах, откровенно говоря, и вспоминать-то не хочется. Не самурайское зто дело, не самурайское! Верите — нет, один раз по долгу службы (гайд надо было быстро дописать) ими пользовался — до сих пор стыдно. Потому как зто убило весь смысл игры! Да и гайд испортило (не все тонкости прохождения просек). Помните, как после нашей прошлой



баньки заходил к нам певец один? Ну да, Panther, он еще дрыньки пел — песни такие заунывные. Вот зто настоящий самурай! Кодам правильную отповедь дал. А помните фразу — "Для того и коды есть, чтобы истинных геймеров от рядом валяющихся отделить"? Согласны? Я — да. И потому о кодах больше ни словечка не скажу. [Интересно, как бы Такамасу объяснил тот факт, что пятый и шестнадцатый номера "Навигатора", содержавшие мощные CheatPack'и, стали бестселлерами. Боюсь, не смог бы. — доц. X]

А вот о солюшенах для квестов скажу. Пользоваться солюшеном — значит, опять же, обкрадывать самого себя. Вместо игры — уже разжеванная кем-то до тебя жвачка. Но уж больно квесты специфично устроены. Как-то давно наш дорогой сэнсей Геймер-сан сказал мне: "Солюшены такая вещь — ими пользуются все. Только одни просто пользуются, а другие при зтом еще и чертыхаются, мол, нечестно зто". Я тогда спорил, но теперь понимаю, что он прав. Потому как по пальцам могу пересчитать квесты, пройденные от и до без обращения к солюшену. И от них, кстати, остались самые яркие воспоминания. А у вас как с зтим? Думаю, так же. Поэтому, приходится признать, солюшены нужны. Проблема в другом: многие настолько избаловались, что, имея их на руках, уже даже и не пытаются действовать самостоятельно. Квесты выродились в интерактивные мультики!

[Тут я вот не соглашусь немного. Квесты (дрянное словцо) – они сами по себе выродились, о чем, кстати, я где-то уже читал [В "Навигаторе"

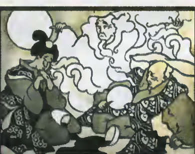


№8, друг мой, за 1997 год – доц.X.]. Тут солюшены как бы и ни при чем оказались, потому как в старое, текстовое время их было писать много проще. Дал здоровенный список точных команд, которые просто надо ввести, и все тут – никаких описаний типа "в левом углу валяется ключ от холодильника, подберите его и примените на телевизоре". Даже больше скажу: с появлением графики существование солюшенов стало возможно хоть как-то оправдать, потому как разработчики увлеклись головоломками с использованием пиксель-хантинга. Это, братья, занятие совер-



шенно не для самурая, и заключается оно в нахождении темного предмета общей площадью два с половиной квадратных пикселя на темной же поверхности. Причем предметы зто обычно ключевые, вроде того самого ключа от холодильника, без которого телевизор не заведется. И когда мне приводят подобный оправдывающий солюшены аргумент, я, сам ненавидящий охоту за пикселями пуще всего на свете, теряюсь. Не знаю, что ответить.

А тяжкая судьба адвентюр... Прискорбна она весьма, но лишних грехов на солюшены мы вешать не будем и в данном случае обвинение



лучше снимем. — Сумияма Синдззн]

Но вернемся все-таки к основной теме — гайды по стратегическим играм, зто нам всем близко и понятно. Кто их пишет? Ответить на зтот вопрос очень просто. Мы, кто же еще, обычные геймеры! Почему, зачем? Да потому что нравится, потому что интересно! Для геймера, успешно прошедшего ту или иную игру, нет ничего естественнее, чем:

а) поделиться радостью с друзьями;

б) помочь тем из них, кто где-то застрял или чего-то не понял;

в) попытаться как-то продлить общение с понравившейся игрой.

Для всего зтого написание гайда подходит идеально. Можно и похвастаться своими удачными тактическими находками, и помочь друзьям (читателям), и снова вжиться в атмосферу любимой игры или даже пройти ее еще раз, открывая при зтом какие-то новые грани. Скажу больше, в гайд к действительно понравившейся игре вкладываешь буквально частичку своей души!

Но вот какие сомнения меня грызут. Хорошо, пишем мы свои трактаты великие. А они нужны кому-нибудь? Мы что же, считаем окружаю-



щих тупицами, не способными без нашей помощи ни в чем разобраться? Или, может, хотим поразить кого-то своим мастерством и опытностью? Чепуха! Умников на свете и без нас хватает! И народ прекрасно во всем разбирается без посторонней помощи. А игроки зкстра-класса, каковых немало, просто уважать себя перестанут, если не сами, а с чьей-то подсказки пройдут игру. Разве не так? Кому же тогда адресуются гайды? И какими они должны быть?

Начнем с подробных руководств. Вот уж скукотища! И писать, и тем более читать — никакого удовольствия. "Для того чтобы сохранить игру, нужно нажать на кнопку Save game"; "Лучник — зто воин с луком,



атакует врага на расстоянии, слаб в ближнем бою". Тьфу! Чувствуешь себя глупой овцой, читая подобные фразы. Но они в подробных гайдах неизбежны. Перечисление юнитов, зданий, заклинаний и т.п. — в зто еще можно вложить какой-то дополнительный смысл (любопытные особенности, попутные советы, интересные комбинации), но, как показывает практика, удается зто далеко не всегда. Что у нас еще? Описания миссий? Да зто тот же солюшен — не сам играешь, а тебя за ручку ведут! Какой в зтом интерес? Я понимаю, если для прохождения особо сложных мест дают небольшую подсказку, направляющую в нужную сторону. Но только подсказку! В ряде случаев ценны указания на местоположение артефактов. А если тебе просто диктуют — куда пойти, чего найти, кого зарубить, — зто напрочь лишает игру интриги.

Я открыл для себя только один удобоваримый способ чтения гайдов. Это когда сам уже прошел игру вдоль и поперек, а потом смотришь, как другие зто делали. Вот зто, доложу я вам, бывает иногда очень занимательно! Приведу два запомнившихся случая, когда собственные ощущения и описания в гайде не совпали диаметрально. Первый случай – "Аллоды" ("Аллоды: Печать тайны"). В свое время было несколько очень неплохих прохождений. Читал я их и дивился! Все как



с ног на голову повернуто: миссии, названные там легкими, мне давались с превеликим трудом; "крайне тяжелые" же были пройдены на раз. У вас такое бывало? Другой случай – Commandos (оригинальный и add-on). "Навигатор" печатал прохождения к ним. Вот тут уже было принципиальное неприятие предложенной тактики. Наш князь Такзда писал, исходя из сугубо прагматичных позиций. Главное — побыстрее пройти миссию, неважно, как. Но, извините меня, если диверсант стреляет в воздух, а потом уничтожает охранников, когда они по одному сбегаются на звук, — зто не тактика, зто нахальное пролезание в дыру AI. Самый смак — действовать ювелирно. Чтобы тишина, ни звука, чтобы комар носа не подточил, чтобы ни один охранник до самого своего конца не подозревал даже, что что-то неладно! В зтом соль "Коммандосов"! Кто действовал иначе — тот просто не играл в них!

[Эк сказанул! Да там некоторые миссии по определению нельзя пройти ювелирно! Вот, скажем, когда дамбу надо было взорвать. А прежде — пулеметчика на берегу снять (взорвать укрепление). Без шума зтого не сделаешь, в любом случае поднимется тревога. Охрана побегает-побегает и разойдется восвояси, как будто ничего и не случилось... Глупо, но по-другому никак не сделаешь. — доц. X]

Вот, друзья, вкратце то, что я хотел сказать по поводу гайдов. Вопросов больше, чем ответов. Оити-сан, может, ты мои сомнения разрешишь?

Хотелось бы мне
Спросить у ясеня
Или у старой сосны на горе,
Где живет та,
Которую назову единственной!

Эх, Такамасу! Ты со своими шуточками поаккуратнее. Выдумал же какой-то там синдром... Мы занимаемся делом, которое нам нравится, что в зтом плохого? А по поводу гайдов церемониймейстеру очень даже есть что тебе ответить. Странно както ты рассуждаешь. Вроде ученый человек, календари составляешь, а простой вещи понять не можешь: для нормального геймера хороший гайд – зто как для шахматиста сборник дебютных построений или советы ведущего гроссмейстера. Посмотри, сколько во всем мире выходит шахматной литературы, от простейших учебников для начинающих до толстых томов, посвященных исключительно какой-нибудь Сицилианской защите. И никто ведь не кричит, что зта литература убивает шахматы, что пользующийся ею лишает себя каких-то красот. Наоборот, любой



шахматист, стремящийся извлечь из игры максимум удовольствия, внимательно следит за появлением подобных изданий и читает их с пользой для себя.

[Мы, стратеги, народ такой – ежели какой серьезный разговор заведем, так сразу либо шахматы, либо "Цивилизацию" упомянем. — доц. X]

Или вот ты высказался – дескать, читая подобные описания юнитов, чувствуешь себя глупой овцой. Но представь себе человека, решившего научиться играть в шахматы методом проб и ошибок. То есть, сел он за доску и двигает фигуры наобум, выслушивая замечания противника о том, что зта фигура так не ходит, а зту сюда поставить нельзя и т.д. Вообще-то, где-то к середине партии он



получит полное представление о возможности фигур, их силе и слабости (если киндермат не получит, конечно), а после двух-трех партий научится худо-бедно играть. Но действовать так попросту глупо! Почему бы не прочесть сперва какой-нибудь простенький учебник, а уж потом садиться за доску?



Ты мне скажешь, что для первоначального ознакомления с игрой служат фирменные мануали, всякие хелпы и прочее. Согласен, только много ли ты видел толково написанных руководств? В лучшем случае там перечислены только самые основные фишки, слегка затронуты характеристики юнитов и построек. А зачастую нет и этого. Есть у меня подозрение, что фирмы-разработчики делают это сознательно – для того чтобы дать своим сотрудникам подзаработать написанием гайдов. Вот возьмем, к примеру, Jagged Alliance II. К игре приложено "полное" руководство на русском языке. Но есть ли там свойства оружия, описание встречающихся предметов, характеристики наемников? Нет, все это вынесено в справочную систему, которой пользоваться не очень-то удобно. Нашел новое оружие – жми на клавишу, читай характеристики, прикидывай, стоит ли перевооружить им наемника. И все это в пылу боя, когда у тебя руки чешутся побыстрее вынести врага из деревни. Другое дело – сесть в спокойной обстановке с журналом в руках и не торопясь во всем разобраться.

А во многих хелпах вообще творится черт знает что. Я вот тут с "Фараоном" разбирался, так там нет даже характеристик зданий! Как они влияют на привлекательность местности, какова опасность пожара и аварии, сколько рабочих требуется? В принципе, покопавшись там-сям, можно это дело выяснить, но сколько же времени и сил на это уйдет? А тут кто-то уже за тебя всю работу проделал, в тонкостях разобрался и подносит тебе на блюдечке с голубой каемочкой. Глупо не воспользоваться плодами его трудов. [Не хочу на блюдечке! У меня своя голова на плечах есть! — Такамасу]



Хорошо, блюдечка ты не хочешь. Но вспомни, ты же сам нам рассказывал, как совсем недавно здорово споткнулся на игре Start-Up. Извелся весь, пока с ней боролся. Ведь не отказался бы ты тогда от пары добрых советов, верно? Или вот Gangsters — тоже крепкий орешек. Я понимаю, тебе мозголомные задачки в радость решать, но все же, согласись, для объективно сложных игр гайды нужны в обязательном порядке.

Возьмем теперь подробное описание миссий. Говоришь, что есть только один способ чтения гайдов: когда сам игру прошел, а потом смотришь, как другие это делали? А признайся честно, как ты проходишь миссии в каком-нибудь C&C? Не верю я, что ты поступаешь как последний ламер, строя базу прямо в месте старта и одновременно проводя исследования окрестностей. Ведь при таком образе действий уже после пяти минут игры выясняется, что чуть дальше есть более удобное место для базы, и что справа, с той стороны, откуда на тебя постоянно лезет враг, находится ущелье, которое очень просто было бы перекрыть стенами и башнями (а с того места, где сейчас стоит база, это сделать невозможно). Вот и получается, что, помаявшись с полчасика, приходится перезагружаться и начинать все сначала. Поэтому нормальный стратег поступает по-другому: сохраняется, рассылает все свои юниты в разные стороны, выясняет, что и как, а потом перезагружается и начинает действовать на основе полученной таким "жульническим" путем информации.



И дальше он действует так же: то есть перед тем, как куда-то сунуться, – сохраняется, проводит глубокую разведку, а уж потом, перезагрузившись, атакует врага и движется дальше. А почему тогда нельзя пользоваться "разведданными", собранными для тебя другими? Ведь в хорошем гайде обязательно присутствует описание карты (а то и картинка есть соответствующая) и расположения ресурсов, наиболее вероятные места нахождения противника и т.д. Любой игрок и сам может все это разведать, но гайд избавляет человека от лишних перезагрузок и попросту экономит время.

[Можешь считать меня ламером, Оити-сан, но я люблю вживаться в игру. Пусть уж меня лучше пару раз поломают, но зато каждый уголочек карты станет родным. А если по сюжету я, скажем, привожу свою армию в неизведанные земли? Тогда наличие всех этих "разведданных" совершенно не в кассу. Это уже получается какой-то стратегический манчкинизм — стремление всегда и везде использовать только "наилучшие" способы прохождения. Да и потом: во многих играх разведывание карты — это, можно сказать, основной игровой элемент. Ты как исследователь шаг за шагом открываешь новые территории, их много, каждая со своей изюминкой... Нет, я не хочу лишать себя такого удовольствия! Единственное исключение — мультиплеер. Тут важен уже не процесс (игра), а результат (победа), поэтому знание карты — одно из самых важных условий полноценной схватки. — Такамасу]



Такамасу, ты по себе о людях судишь, а это неправильно. Люди разные. И каждому требуется что-то свое. Я согласен, что опытному игроку все эти "постройте побольше танков, сформируйте два ударных кулака и отправьте их с двух сторон на неприятельскую базу" не очень-то нужны. Он и сам, на основе имеющейся информации и своего опыта может выбрать правильный образ действия. Но это опытный игрок, а сколько есть неопытных? Ясно ведь, что армия компьютерных стратегов



постоянно растет: кто-то вообще впервые открывает для себя мир компьютерных игр, кто-то ради интереса приходит из других жанров. Вот для таких людей гайды нужны как воздух. Пользуясь гайдом, они смогут быстрее вникнуть в игру и по достоинству ее оценить, и при этом их не отпугнет сложность стратегий.

Признаюсь честно: сам я довольно долго недолюбливал реалтаймовые стратегии, "Дюну" прошел со скрипом, и не было у меня желания играть во что-то подобное. Так что C&C я погонял чуть-чуть, да и отложил в сторонку. Но однажды попался мне на глаза гайд в десятом выпуске библионовских "Компьютерных игр". Просмотрев его, я тут же вернул игру на винчестер и надолго в нее погрузился. Используя приведенные в гайде советы (сейчас они мне кажутся простыми и очевидными, но тогда были просто-таки откровением), я прошел игру вдоль и поперек, получил массу новых впечатлений, а главное – понял, наконец, как нужно иг-



рать в RTS.

Ну и последнее: вспомни, с чего вообще начиналась компьютерная журналистика? Не с обзоров и превью, и уж тем более не с аналитики, а именно с гайдов и солюшенов. Да, некоторые из них по своему объему и содержанию больше смахивали на обзоры, но были они все же гайдами. Так зачем же сомневаться в необходимости жанра, из которого произошли все остальные и который с ними вполне успешно сосуществует?

Я спросил у ясеня – где моя любимая?
Ясень не ответил мне, голову склонил.
Я спросил у тополя – где моя любимая?...
...Ты б еще у тумбочки, идиот, спросил!

Я вам, государи мои, признаюсь сразу – гайды не люблю. Не мое, не борцовское это дело. Мы, сумотори, народ прямой: дай нам игру – и вперед, на мины, как говаривал адмирал Кайтен-сама. Может, я сильно глубоко в психологию лезу, о которой, к тому же, имею представление слабое весьма, но дело тут в следующем.

Общение с любой игрушкой складывается из двух основных компонентов, как инь и янь переплетенных, и зовутся они на языке поганых гайджин Challenge и Fun. То бишь, то усилие разума, которое мы прилагаем для успешного прохождения, для выигрыша, и то беззаботное, легкое удовольствие, которое получаем по ходу игры. И вот в чем дело: гайд, солюшен и тому подобная гадость решительным образом разрушают оба этих компонента!

Посмотрите сами. Брошенный игрой вызов только тогда может быть встречен с честью, когда ты отвеча-



ешь на него сам. В одиночку, благородно – только тогда это приносит почет, и скальп игры на стене будет висеть заслуженно. А с гайдом, с этим костылем? Вам разом раскрывают все секреты, все тайные ходы и, фактически, выигрывают игру за вас. Ах, кто-то застрял, кто-то не может пройти дальше, а очень хочется! Пытайся, на что же тебе даны мозги спинной и головной, развитые сообразно жанровым предпочтениям! А не выходит – найди в себе силы признать, что орешек оказался крепче, чем предполагалось, отложи игру на месяц-другой, авось, потом свежий



взгляд поможет справиться с проблемой. Я, например, один шедеврик жанра Interactive Fiction потихоньку проламываю уже года два и получаю при этом огромное удовольствие.

А Fun! Он же совершенно пропадает при использовании чужих идей и наработок. Особенно тут страдают игры ролевые и адвентюры – исчезает ощущение того, что ты самостоятельно двигаешь сюжет, пропадает удовлетворение от решения головоломок, теряются альтернативные пути. Да какое, в конце концов, может быть удовольствие от жития чужим умом?! Как после этого можно гово-

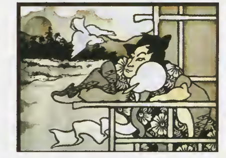


рить "я игру прошел" и этим гордиться?!

Конечно, Оити-сан и другие мои собу... собеседники будут настаивать, что с помощью гайда можно разобраться в хитрой игровой механике, параметрах, системах, интерфейсе... Но, простите, если человек в интерфейс не может въехать, может, ему сначала что-нибудь в консерватории, то бишь, в театре кабуки подправить надо? Может, таких вообще до игр не допускать без сдачи экзамена? Да и к тому же: раскалывание интерфейса, если он особо заморочен – занятие чрезвычайно увлекательное! Я сам помню, как был собой горд, во время оно "расколов" Harpoon. А интерфейсы тогда были не то, что нынче.

Английского не знаете? Ну, язык варваров-инглесов очень даже неплохо бы и выучить, в жизни пригодится. Да и вообще, для игр требуется запомнить пару десятков общеупотребительных слов, и вполне этого хватит. Уж в экшенах со стратегиями – наверняка. У меня приятель в квесты играл, английский зная на уровне "хау ду ю ду", и получалось прямо-таки феерично. В конце концов, если совсем хреново с языком – морские волки и прочие пираты с флибустьерами штампуют нынче "качественные переводы" так споро, что версию на языке оригинала днем с огнем не найдешь.

Конечно, бывает, когда часть системы, параметров и прочая цифирь скрыта от игрока вообще, и достать ее негде. Но в таком случае следует подумать: а не зря ли эти параметры скрыли? Может, определить стратегию возможно и этим... как его... (слово уж больно мудреное!)... эмпирическим способом, во! Может, именно на это и рассчитывали разработчики? В конце концов, метод проб и ошибок – вполне для стратегий приемлемая вещь.



Так что мнение мое, братья, такое: давить, давить гайды до упора! А если кто-то настолько развращен легкой жизнью, что потребляет их в количествах немереных – ну так вперед, в отдельный журнальчик. Хотя, конечно, и я грешным делом иной раз гайдец-другой пробегал, ну да зто в исключительных случаях. А именно: когда есть некая старая игрушка, отыг-



рывать которую мне лень, а пару подробностей сюжета узнать любопытно. Это пожалуйста – ни челлендж мой никуда не денется, ни фан, никакого вреда.

Ну и еще хинты. Эти терпеть можно, но только в самых тонких и изящных формах. И не надо удивляться, что борца-сумотори изящное привлекает: на самом деле борьба сумо тоже спорт тонкий, со своей стратегией и тактикой, скрытой от взгляда неспециалиста. Так вот, о чем бишь я? А, о хинтах. Во свое время компания Infocom практиковала такую систему, как Invisiclues, то есть как бы "невидимые подсказки". Выглядело зто как многоступенчатая система тонких намеков, постепенно становящихся все толще и толще, и в конце толщиной равняющихся с сумотори. Последний, самый явный хинт выглядел примерно так: "Идиот, да нажми ты синюю кнопку!". Но остановиться можно было в любой момент. Тонкий расчет был, на игроков со всеми степенями догадливости...

А мысль я свою повторю: солюшены, гайды, читы, валкфрухи и тупые хинты – давиииииить! И, будучи профессиональным борцом, я могу легко продемонстрировать, как зто делается.



Как часто нам приходится жалеть
О том, чего мы сами добивались

В. Шекспир

Да, господа самураи, слушал я вас тут, слушал... Думал, хоть на зтот раз промолчу. Но не вышло. Вы много еще чего можете наговорить, а потом сами же по гайдам скучать начнете.

Прежде всего, скажу лично тебе, Сумияма-сан, – когда-нибудь ты наживешь себе врагов своими безрассудными словами. Я сам бы заставил тебя взять твои заявления обратно, но великий сэнсей Миямото Мусаси учил меня обнажать меч первым только ради защиты чести Императора и его семьи. Поэтому поединка не будет.

Тем не менее, хочется мне напомнить тебе кое-что, Сумияма-сан. Еще месяц не прошел с тех пор, как ты



просил некоторых людей помочь тебе с латинскими фразами, из-за которых застрял в какой-то игре (не тот ли зто "шедевр", который ты проходишь уже два года?). Выходит даже тебе, старому и опытному бойцу, время от времени нужны подсказки.

Но давай на мгновение забудем про тебя, человека, пресыщенного играми. Посмотрим лучше на обычного игрока. Того, которого грязные пираты приучили покупать новые игры чуть ли не каждую неделю, благо стоит зто гроши. [Тут Сумияма весь подался вперед и начал было говорить о том, что "гроши" для многих означают не съеденный вовремя обед, но Такамасу быстро плеснул в чашку борца еще сакэ, и страсти улеглись как по волшебству. — доц. Х] Да, гроши. В зтом-то вся и проблема. Плати народ за игры хотя бы половину того, чего они действительно стоят, и в одну-единственную игру играли бы по меньшей мере месяц, потому как с денежными знаками случилась бы заминка. Тогда бы игровые журналы раскупались мигом, а людей, пишущих гайды, уважали, ибо от игры стремились получить максимум удовольствия.

А что сейчас? Не получается пройти игру – да ну ее! Человек бежит к лоткам и берет себе новую, тут же забывая про ту, которую не прошел. Естественно, такому человеку гайды не нужны.



К счастью, есть еще такая категория людей, как "casual players", то есть те, кто играет не ради желания что-то доказать себе или другим, а просто чтобы приятно провести время после работы/учебы. Вот зтих я люблю! Им не нужно проскочить очередной уровень DOOMа быстрее того времени, которое указали разработчики (причем неизвестно, действительно ли они прошли зтот уровень за зто время честно, без кодов) – им интереснее просто побродить, пострелять, найти все секреты. Вот зтим-то людям и нужны гайды! [Сумияма презрительно фыркнул себе под нос: "Ламеры!"]. Нет, друг мой Сумияма, "казуалы" – не ламеры, просто им важен процесс, а не результат.

[Такамасу, ничего не понимая, мотает головой и наливает всем еще сакэ. "Эх, Таканака! — говорит он. — Интересный ты человек. Уважаю! Аргументация — та же, а выводы ну совершенно противоположные. По мне так понятия "казуалы" и "гайды" ни капельки не совместимы. Может быть, я и ошибаюсь..."]

Далее. У каждого человека голова устроена по-своему. Это все знают, но почему-то редко учитывают, когда начинают говорить о так называемой "крутости". Например, есть у меня знакомый, который любые квесты проходит – как семечки щелкает. Сел после ужина, малость побаловался и прошел. У меня же так никогда не выходило. Не потому, что я глуп, а потому, что не может моя соображалка приспособиться к дикой логике квестоизобретателей. Ну скажите, пожалуйста, зачем мне как последнему идиоту бегать по дюжине локаций в поисках ключа к запертой двери, если я могу зту дверь а) вышибить



(потому как играю за здоровенного детину двухметрового роста с мускулами Шварценеггера); б) взломать

замок при помощи молотка, отвертки и стамески (которые лежат у моего персонажа в рюкзаке); в) залезть в дом через большое стеклянное окно рядом? Молчите? Законы жанра, Сумияма-сан? Но почему они такие...как бы это повежливее...чтоб потом доцент Хрестоматиков не вырезал... вывернутые через одно место? Почему никто не пытается сделать задачи, построенные на обычном здравом смысле?



Возражений нет? Хорошо. Тогда перейдем к ролевым играм. Да, я отлично знаю, что "нормальной", действительно "ролевой" игры на компьютере быть не может, так как не создан еще такой искусственный интеллект, который способен имитировать живой, постоянно меняющийся мир (главное слагаемое настоящей ролевой игры). Но, тем не менее, жанр ролевых компьютерных игр существует. От "ролевиков" в этих играх остались одни лишь "элементы", наподобие роста характеристик, классов, умений и проч. Ладно, суть не в этом – суть в том, что очень часто для получения полного кайфа от таких игр необходимо суметь извлечь из них все, что только можно. А для этого в первую очередь нужно очень хорошо знать "механику" игровой системы. К сожалению, полностью понять ее удается только к середине, а то и к концу игры. Вместе с пониманием "механики" приходит и осознание того факта, что очень многое в игре ты сделал не так, как надо было. Остается только переиграть по-новому.



Однако тут перед нами встает еще одна проблема: почти все современные ролевые игры полностью линейны и рассчитаны "на один раз". Пройдя их разок, мы узнаем о сюжете и игровом мире все, что только можно. Вследствие этого проходить такую игру повторно не очень-то прикольно, а если точнее – в облом. В такие времена начинаешь думать: "Эх, был бы нормальный гайд – можно было бы заранее спланировать прокачку персонажа и прохождение сюжета так, чтобы задействовать все по максимуму". В качестве примера – Baldur's Gate. Хорошая игра, лучшее воплощение AD&D, но тупо все. Я прошел до самого конца и вдруг понял, что выучил своего мага неправильному набору умений – вместо throwing weapons надо было staves. Следует переиграть и подготовить героя к переходу во вторую часть, но – такая скукотища! Ведь все уже известно, все излажено, все испробовано...

Ну ладно, Бог с ними, с ролевыми играми. Поговорим о жанре, любимом народом – о стратегиях. Думаете с ними по-другому? Ничего подобного! В Jagged Alliance 2 самый кайф – это когда четко знаешь, где и как добыть настоящее оружие. После этого и играть приятнее, и жить веселее. Вместо того чтобы перезагружаться перед атакой крупных сил неприятеля на честно отвоеванный город, наоборот, только и ждешь этого самого штурма. Давайте-давайте, голубчики! Иван уже залег с винтовкой Драгунова на крыше стратегически расположенного домика...



А Shogun наш? Пока не просек пару важных фишек, столько нервов себе измотал! А ради чего? Вот говорил Такамасу-сан в самом начале, что неинтересно-де стратегу играть, когда он все знает. Отнюдь нет. Интересно, даже очень интересно. Потому что в этом случае играешь не ради того, чтобы выиграть (сомнений в победе уже нет), а ради процесса. Так приятно смотреть, как ваш ниньдзя перерезает глотку генералу противника! А про раздавленное неприятельское войско, ударившееся в паническое бегство, я вообще молчу...





Кроме того... Да простят меня мои друзья, но ведь никто из нас не может сказать, что знает какую-то игру на все сто. Сколько лет уж прошло с тех пор, как первый Master of Orion появился у меня на компьютере, а все равно, стоит начать новую игру – нет-нет да и выскочит что-то свеженькое, чего еще не пробовал.

Вот так-то, Такамасу. Здоровы мы все. Совершенно здоровы. И все твои слова – оттого, что вдогонку к сакэ риса мало посылаешь. Закусывать надо, тогда и здоровье будет.

И долго будем мы еще отвлекать князя нашего Такэду от забот государственных. Ибо, скажу вам по секрету (проболтался мне как-то раз один из телохранителей его за чаркой после вот такой же баньки), князь очень внимательно изучает свитки с нашими гайдами.

Оттого и не проигрывает никому и никогда.

Только женщина была другая — шея длинная, стройная, разрез глаз четкий, линия волос надо лбом естественна и красива <...> Увидел Такамасу красавицу — и сразу влюбился!

Роли исполняли:

Михаил Успенский, литературный вдохновитель бани-фуроси Михаил Успенский

Князь Такэда, князь, сотник и главред Игорь Бойко

доц. Хрестоматиков, доцент и истопник доц. Хрестоматиков

Такамасу Хирамон, составитель календарей и генератор идей Михаил Рахаев

Оити Миноноскэ, церемониймейстер и шеф-редактор Владимир Веселов

Сумияма Синдзэн, борец-сумотори и дружественный шеф-редактор Андрей Алаев

Таканака Сэндзабуро, актер и главный специалист по guides Андрей Шаповалов

ЭКОНОМ SERVER:
10 МБ, 3 E-MAILS,
PHP, CGI, FTP.
РЕГИСТРАЦИЯ $10
В МЕСЯЦ $20

Design by RED
www.redstudio.ru





50 ЧАСОВ ДОСТУПА
В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ
СУТОК ЗА $40

792-5-792

Мы говорим на языке интернет http://3559688449

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ НОЧНОЙ
ДОСТУП $25

ул. Марксистская 34 к.7

www.ilm.net

ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ АБОНЕНТСКАЯ
ПЛАТА $10 В МЕСЯЦ ПЛЮС 7
ЧАСОВ ХАЛЯВЫ В ДНЕВНОЕ ВРЕМЯ

ПОЧАСОВАЯ ОПЛАТА
С 9:00 ДО 2:00 $1 ЗА 1 ЧАС
С 2:00 ДО 9:00 $0.50 ЗА 1 ЧАС

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Кто-то, прочитав этот материал, может подумать, что мы решили вернуть в Навигатор гайды, слегка замаскировав их новым заголовком. Смею вас уверить, что статья личного друга майора Долвича старшины Степанова (говорят, служили вместе), совсем не гайд. Игры, подобные JA2 по сути своей неисчерпаемы, играть в них можно раз за разом, открывая для себя все новые и новые аспекты. Поэтому дать по ней исчерпывающий гайд и не возможно. А вот полезных советов, тактических приемов, хитрых уловок можно привести множество. Что, собственно говоря, мы и попытались сделать. Я надеюсь, что большинство этих советов пригодится и в ожидаемом аддоне к игре, который должен появится осенью.

Старшина Степанов

Jagged Alliance 2. Тактика в боевых примерах

Этот материал является дополнением к тому варианту прохождения, с которым BIB The Tall ознакомил вас в НИМ №7-8 за 1999г. и в "Энциклопедии Компьютерных Игр" №2. И написан он для варианта игры на уровне Hard, с максимальным выбором вооружения и реалистичным сюжетом.

Почему Hard? О вкусах, разумеется, не спорят, но мне показалось, что именно в этом случае вы сможете получить от игры максимальное удовольствие. Потому что вам придется ДУМАТЬ. Вместо обычного шапкозакидательства и легкой "туристической" прогулки в Арулько вам придется разыгрывать почти шахматные комбинации, постоянно анализируя складывающуюся обстановку и ища наиболее эффективные решения. И поверьте, даже в самых, казалось бы, аховых ситуациях, они существуют. Зато какое это будет удовольствие, когда вы нащупаете верную тактику!

Персонал

В начале хотелось бы сказать пару слов о генерации собственного персонажа. Великий и ужасный BIB The Tall в свое время описал какую-то боевую машину, выставив второстепенные по отношению к процессу умертвления противников характеристики по нулям. Что ж, вполне допустимо. Только я бы советовал кое-что изменить. Или, по крайней мере, имейте в виду, как эти второстепенные умения, а точнее, их отсутствие, смогут повлиять на то, что будет происходить на поле боя. Предположим, **медицина** у вашего героя – 0. Это значит, что он не сможет даже остановить кровотечение, перевязав рану. А теперь представьте, что у вас потасовка с большим отрядом солдат и каждый ствол на счету. А это значит, что вы должны снимать с удобной позиции кого-то с аптечкой, чтобы он смог подобраться к вашему штурмовику для перевязки...

Механика и взрывное дело. Пожалуй, эти навыки действительно можно опустить, но только имейте в виду, что у героя с нулевыми показателями этих скиллов будут проблемы с использованием оружия. Если статус какой-нибудь пушки не слишком высок, довольно велика вероятность, что заклинит патрон. А брошенная граната, даже хорошего качества, может не взорваться.

Не игнорируйте показатель **мудрость**. Чем он выше, тем быстрее ваш персонаж будет крутеть и развивать свои умения. Да и реагировать он будет гораздо лучше – чаще перехватывать ход в тяжелых случаях, когда остальная банда сидит, раззявив варежки, и быстрее замечать врага.

Лидерство лучше всего развито у **Айры** (**Мигель** вначале недоступен). Она, представьте, даже эксперт по обучению милиции. Поэтому народным вождем вам становиться совсем не надо.

Кстати, в напарники к вашему спасителю Арулько в начале я бы посоветовал взять **Рысь**. У этого наемника показатель меткости 99, он по умолчанию вооружен хорошим и дальнобойным оружием и является хорошим "ночником". Также Рысь умеет обезвреживать электроловушки. **Тень** лучше приглашать чуть позже, когда противник будет посерьезнее. Помимо этих двух головорезов, советую обратить внимание на следующих персонажей: **Иван**, **Маг**. Пока денег на вашем счету не очень много, нанять вы сможете не так уж и много людей, поэтому подходите к набору бойцов очень тщательно. Не берите дешевых и тех, у кого меткость меньше 80, – намучаетесь. **Стрелка** поражает своими 99 очками меткости, но, как мне показалось, для того чтобы этот показатель работал, ей нужны идеальные условия для стрельбы, т.е. хорошая винтовка с оптикой и не слишком пересеченный рельеф перед целью. В других условиях мажет капитально. Еще один персонаж - **Тревер**. Если какой-нибудь замок в принципе можно открыть с помощью отмычки – он это сделает. А еще очень быстро починит все предметы (механика 99). Взрывник. Да и в бою не подкачает, так как учится очень быстро, и у меня, например, на штурм Медуны пошел уже с показателем меткости 96. В общем, "не проходите мимо", как он сам говорит.

Оружие и экипировка

Не будьте Плюшкиным – не жадничайте и не нагружайте ваших ребят 3-4-5 видами оружия. Оставляйте минимум. Правда, в самом начале таскать целый арсенал допустимо, потому что если у вашего наемника какой-нибудь "винтарь" со статусом где-то процентов 60, то заклинить его может в любой момент. Когда появляется возможность выбора и эффективной починки, оставляйте у бойца самое большее два типа огнестрельного оружия, жела-

тельно одного калибра. Например, СВД с оптикой для дальней дистанции и АКМ для "тесных контактов третьего вида" в автоматическом режиме. Позже переходите на универсальные автоматические винтовки.

Хотя патронов 5,56 будет как грязи, самым убойным калибром в игре (после ракетных винтовок, конечно) является 7,62 NATO.

Я для себя вывел следующий список стрелкового вооружения (по убыванию):

H&K 21 – FN-FAL – M14 – Steyr – M24 - СВД – РПК - G3 - C7 – АКМ - СКС – G41 - АК74 – Мини-14 – все остальное. Правда, зто не всегда означает, что, следуя зтому списку, надо менять одну пушку на другую. Дело в том, что помимо наносимых повреждений, оружие имеет такие важные показатели, как дальность прицельного огня, возможность автоматического огня и количество АР на выстрел. Так, к примеру, по целому ряду причин **СВД** во многом предпочтительнее **М24**. В дальнейшем зти снайпер-



● **Из разряда экзотики.** Этот пистолетик стреляет усыпляющими дротиками и найти его можно в Балайме. Пару зарядов можно найти где-то в Медуне. Сразу приходит идея, как кокнуть Дейдрану: сначала усыпить, а потом прирезать.

ские винтовки могут заменить более скорострельные **Steyr, РПК** или **FN-FAL (H&K21** вне конкуренции), у которых дальность стрельбы вполне приличная. На эффективность стрельбы влияют не только убойные характеристики оружия, но так же и то, в чьих оно руках, как долго из него тот или иной боец стреляет и в каком состоянии оно находится.

КАВС. Этот смертоносный агрегат можно найти в подвале тюрьмы в Тиксе. Дайте его вашему штурмовику №1 и берегите патроны для Медуны. Лучшего "собеседника" для разговоров тет-а-тет найти сложно. Если ваш наемник, вооруженный зтим оружием, столкнулся в дверях нос к носу с врагом, считайте, что тот уже труп, только пока зтого не знает. Жаль, к зтой пушке нельзя добыть еще патроны.

На первом зтапе игры старайтесь использовать пули со смещенным центром тяжести (СЦ), как самые зффективные против не бронированного противника. Затем переходите на бронебойные, хотя оставить одну-две обоймы СЦ все же можно, на случай отстрела диких кошек где-нибудь в пути и расстрела зверинца в N5 (Медуна). (Впрочем, если дать очередь пуль СЦ в голову...). Кстати, если в дороге ваш отряд напоролся на засаду зтих четвероногих тварей, а обоймы СЦ лежат в рюкзаках, то в здесь, когда нет времени на перезарядку ("Рискуем нарваться...", как говорит в таких случаях Рысь), просто переходите в стратегический зкран, и там, в режиме паузы, спокойно меняйте обоймы. Если вы выбрали фантастический сюжет и вам предстоит "давить жука", лезьте в шахты только с рюкзаком, забитым обоймами СЦ.

Про ракетную винтовку, миномет и ПТГ вряд ли что можно добавить кроме того, что зто самое мощное оружие в игре. Пожалуй, уточню только два момента по их использованию: ваш минометчик (хорош в зтой роли Иван благодаря навыку владения тяжелым оружием и немалой "грузоподъемности") должен иметь перед собой свободную клетку, чтобы установить миномет.

Не ставьте наемников за спиной бойца, который будет стрелять из противотанкового гранатомета. Не надо... И



● Сейчос этого тонко не стонет. Воня посторотся.

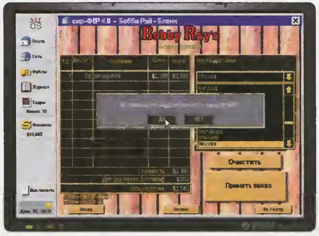
еще: из ПТГ грохнуть танк одним выстрелом вполне реально. Для зтого нужно, чтобы тот, кто будет стрелять по зтой железке, имел навык владения тяжелым оружием, хороший показатель меткости и неплохой взрывного дела и достаточное время для тщательного прицеливания.

Совсем нетрудно на звук определить, кто из врагов каким оружием владеет, чтобы определить, кто из них представляет максимальную угрозу. У каждого калибра есть свое, присущее только ему звучание выстрела, старайтесь его Кроме того, если наемник по каким-то причинам полез "купаться", оружие, побывавшее в воде, портится гораздо быстрее.

Теперь о том, чем забивать рюкзак помимо амуниции (4 обоймы должны быть всегда). Обязательно у каждого – по паре аптечек. Желательно также иметь противогаз. Гранаты распределяйте в основном среди тех, кто их хорошо кидает. На зффективность броска карманной артиллерии влияют показатели силы, меткости и ловкости. Ну и конечно, ваш "гранатометчик" должен владеет навыком броски. Мини-ручные гранаты, кстати, можно закинуть дальше, чем все остальные. А взрыв парализующей гранаты может заставить сдетонировать гранату или мину, которые есть у наемника или вражеского солдата.

Наш девиз – каждому по гранатомету **М79**! К сожалению, зто пожелание, скорее всего, невыполнимо, так как рюкзак не резиновый, да и гранат 40мм не так много, как бы хотелось. Ближе к концу игры вам начнут попадаться подствольники, но дальность стрельбы у них не очень большая.

Не ленитесь таскать с собой хотя бы одну упаковку взрывчатки с таймером или дистанционным взрывателем. Это наступательное оружие для выноса двери или стены с засевшими за ними крутыми ребятами (у меня мороз по коже был, когда BIB The Tall рассказывал, как он заставлял своих бойцов подкладывать взрывчатку под танки...), в варианте с дистанционным взрывателем можно использовать как оружие оборонительное, превращая его в радиофугас в том месте, где, по вашим расчетам, будет скопление наступающего противника. Еще один интересный



способ использования взрывчатки с таймером, так сказать, из разряда "очевидное - невероятное". Если заложить динамит на крыше, а потом попробовать его разрядить, то в случае успеха ваш боец заработает очко взрывных работ, а в случае неудачи взрыв произойдет на нижнем уровне, под крышей. Я проверил это два раза. Удивительно, но работает.

В лишнюю ячейку можно поместить флягу с водой или пару стимуляторов. Помогает быстрее "очухаться" после взрыва парализующей гранаты, ранения или если ваш боец успел понюхать слезоточивого газа перед тем, как надеть противогаз. Следите за уровнем энергии. Если наемник пробежал только что кросс до позиции стрельбы, то бывает полезным потратить вначале ход на то, что бы восстановить дыхание, попив водички. Мазать будет меньше. Стимулятор – это отдельная песня. Ваш боец после укола превращается в смертоносную машину с огромным количеством AP и обостренными чувствами. Самое оно для штурма помещений, кишащих врагами. Я, ради эксперимента, при штурме завода в Граме (H2) "ширнул"" стимпаком своего героя (6 уровень к тому времени), обмазал его камуфляжем и запустил внутрь строения в режиме "стелс". Это было что-то! Обычно там во мраке сидят ребята, которые перехватывают ход. Но против штурмовика "под кайфом" никто даже не дернулся. Мой боец в одиночку зачистил там все, получив только легкое ранение, и то лишь потому, что в одном месте вылетел сразу на двоих и три очереди (за один ход!) оставили одного гада недобитым. Только не увлекайтесь этим препаратом, чтобы не посадить наемника "на иглу". И имейте в виду, что действует он только несколько ходов.



● Стимпок в действии. Умри, гад!

Про камуфляж говорить нечего: всегда хорошо, когда он есть. Во второй части игры станет почти необходим.

Что еще хотелось бы иметь в большом количестве, так это химический осветитель. Я однажды приберег парочку до ночной атаки врага. Кинул туда, откуда больше выстрелов... Ополченцы заколбасили Дейдранцев быстрее меня.

Немного стратегии

При игре на Hard вашей постоянной заботой будет отражению атак войск Дейдраны на захваченные города. Есть смысл отбить в городе один сектор, заполнить его "синим" ополчением, а затем уже освобождать соседний. Дело в том, что город считается захваченным, когда заняты все его сектора. До этого момента враг особого интереса к тому, чтобы отбить город, не проявляет. Может, конечно, заявиться, но это не идет в сравнение с теми атаками, когда вы хапнете весь город. Делайте выводы. И еще. Обычно вокруг городов шастают патрули, и вы можете напороться на один такой на подступах либо ошибиться – патруль это, или группа идет в атаку. Народное ополчение, даже "синее", может эффективно отражать атаки только небольших групп "вражеской пехоты обыкновенной". Если же на сектор прет большая эдак 18 или элита, то в 90% случаев ополчение вырежут, в лучшем случае после боя останутся в живых полторы калеки. Поэтому вам надо постоянно быть в тех секторах, где ожидается атака, чтобы ваши труды по освобождению Арулько не прошли даром.

Есть еще один "стимул", чтобы не оставлять все на произвол судьбы и ополчения: трофеи. Так как битвы происходят довольно часто, то количество (и качество!) трофеев будет большим, причем уже в начале игры. Однажды после отражения одной из первых атак на Драссен я сумел раздобыть FN-FAL с оптикой! Каждый раз, отбивая очередную атаку, вы будете думать: "Ну, что эти паразиты принесли с собой для моих наемников на этот раз?"

Сами понимаете, что при постоянной обороне секторов начинать освобождение очередного города надо с захвата и удержания близлежащей базы ПВО, чтобы иметь возможность быстро перебрасывать ваших бойцов из одного места в другое на вертолете. Очень часто приходится, отбив атаку в одном городе, тут же лететь в другой, так как там возникла угрожающая обстановка. Иногда мне приходилось вызывать вертолет в еще не занятый сектор (пилот, конечно, начинал возмущаться и противиться, но ему говорили, что так надо), чтобы, вычистив дейдранцев и оставив Айру воспитывать ополчение, тут же лететь спасать другой город. Или даже возвращать вертолет с полпути. Так что пытайтесь понять, куда враг попрет в следующий момент (пользуйтесь сэйвом).



● На Драссен движутся два вражеских отряда. Срочно вызываем вертолет

Но и тут есть один интересный момент. Очень часто противник, который стопроцентно должен был атаковать какой-то определенный сектор, при появлении там команды наемников делал в штаны и шел искать трудного военного счастья в другом месте. Или пытался зайти с другой стороны. Кстати, наемников можно мгновенно переносить с одного конца сектора в другой, давая задание идти в соседний сектор, и тут же его отменяя. Телепортация, однако. Если вы все же не успеваете, то не забывайте, что количество ополчения и его состав можно немного изменять. В случае, когда враг нацелился на сектор, где ополченцев пока еще немного, перебрасывайте дружинников на опасные участки из соседних секторов. Или, если ваши наемники заняли превосходную позицию, а ополчение в городе еще только формируется, можно вообще убрать десяток "зеленых" рекрутов в другие сектора. Пусть поживут.

Нет нужды говорить, что для ваших аэромобильных сил быстрого реагирования допустимы только легкие ранения. Команде после боя надо не раны зализывать, а, собрав трофеи, лететь на другое побоище.

Как правило, у вас есть минимум времени, чтобы успеть перехватить вражескую атаку в другом секторе. Хотя однажды, мне пришлось отразить две атаки подряд на один сектор с интервалом около двух часов, правда, с разных сторон.

В любом случае, будьте готовы к встрече врага всегда на ваших условиях.

Защита секторов

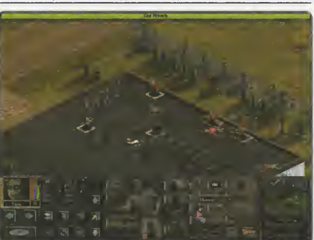
А для этого нужно произвести нехитрую подготовку перед боем.

Определите, с какой стороны идет неприятель, и, в зависимости от его количества и предположительного состава, располагайте своих бойцов. Дальше я расскажу, где в каких секторах есть хорошие места для засад, а пока несколько общих советов.

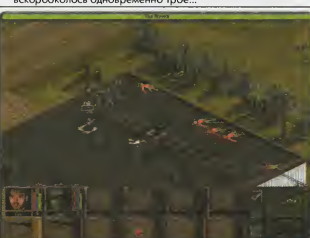
Когда становится ясно, что будет атака, есть смысл прекратить все работы (починка вещей, формирование ополчения), для того чтобы наемники смогли немного отдохнуть за оставшееся перед боем время. Разумеется, располагать ваших стрелков нужно за камнями, деревьями, в густом кустарнике или на крыше. Вариант сидения на крыше очень хорош по нескольким причинам. В бойца, сидящего там, гораздо труднее попасть, зато, стреляя с крыши, это сделать гораздо проще. В случае, если огонь слишком плотный, всегда можно залечь там, где вас не достанет ни одна пуля или граната (в закидывании гранат на крышу враг замечен не был). Если кто-то слишком настырный карабкается к вам наверх, то смело вычитайте у него минимум 10 AP для этой операции. А чтобы взобраться на крышу и успеть на оставшиеся AP еще и перехватить ход для выстрела, надо быть слишком крутым. В 99 случаях из 100 враг, забравшись к вашим бойцам наверх, уже ничего не успевает, кроме как подставить свою тушку для убийственной очереди. Немного сложнее бывает, если крыша довольно большая, а враг крут. Но и здесь есть свои хитрости. Однажды, отражая ночью атаку 9 элитных врагов на шахту в Камбрии, где еще не было ополчения, я без единой царапины отбился двумя наемниками, которые сидели на крыше управления. Так как я боялся, что какой-нибудь крутой дейдранский вояка сумеет перехватить ход, взобравшись на крышу, то поместил своих орлов в одной ее части, а вторую задымил специальной гранатой (шанс перехвата хода зависит, в том числе, и от расстояния). Так оно и вышло. Враг карабкается на крышу и, вместо того чтобы открыть убийственный огонь, оказывается в клубах дыма, где тратит оставшиеся AP не на пальбу, а на то, чтобы из этого дыма выйти. И упереться в ствол автомата. Так что крыша – это хорошо.



"Любопытство погубило кошку". Этот тип потротил проктически все свои AP но то, чтобы зоброться но крышу. Он уже пожолел, что золез сюдо. Но поздно



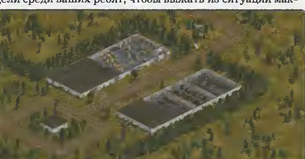
Еще один пример той же токтики, которoя позволяет выйти "сухим из воды". Моих бойцов двое, о врогов но крышу вскорабколось одновременно трое...



Но ток кок преимущество но моей стороне, то и результот вы видите сами. Вроги лежот, о у моих бойцов - ни царопины.

Перед отражением атаки думайте, на каком удалении от предстоящей "линии фронта" устраивать засаду. Можно, конечно, хорошо устроиться где-нибудь в глубине сектора... и безучастно смотреть, как расстреливают ополченцев где-то там, впереди. Иногда, если врагов ожидается немного, а ваши наемники неплохо вооружены, можно пойти на рисковый вариант, посадив бойцов на краю карты, на самом пути противника. В этом случае в начале боя вы оказываетесь прямо среди врагов, и у вас есть только один ход, чтобы нанести солдатне убийственный удар и не получить сдачи. По крайней мере, даже ваши новички вряд ли промахнутся. Да и ополчение целее будет.

Но в подобных случаях вам надо точно распределить цели среди ваших ребят, чтобы выжать из ситуации максимальный эффект. Думайте, кто и по кому будет стрелять, исходя из того, какое у кого оружие и как он им владеет. Бить ли одиночными в голову (и насколько прицельно), лупить очередями или закидывать всех гранатами. В таких ситуациях первыми должны стрелять ваши самые плохие стрелки по ближайшим к ним целям (совсем уж никудышные снайперы пусть кидают гранаты). Да и в более спокойных ситуациях пусть первыми открывают огонь новички. Им тоже учиться надо.



Опасноя позиция. Но мы спровимся.

Перед отражением атаки есть еще один полезный момент. Ополченцев можно довооружать излишками вашего вооружения. Для этого надо просто оставить ненужные вашей команде стволы и бронежилеты в тех местах, по которым эти народные дружинники будут пробегать, спеша принять участие в драке. Довольно часто случается, когда какой-нибудь ополченец летит на всех парах на защиту родных пенатов и видит на дороге оружие, которое круче, чем то, каким его снабдили по умолчанию, что он его подберет. Почему-то больше всего после крутых пушек ополченцы любят подбирать каски. Кстати, если вы, грохнув

очередного дейдранца, увидели, что на его трупе остался какой-то мощный автомат, не спешите считать его уже своим. Может прибежать ополченец и – цап! То же самое во многом относится и к противнику, который тоже будет подбирать хорошее вооружение, лежащее у него на пути. Значит, зто вооружение там лежать не должно.

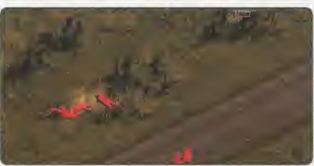
Жаль, что мин в игре почти нет и покупать у Бобби Рея их нельзя. Но кое-что все же есть. Одна мина лежит в студенческом городке Камбрии, еще штук восемь можно выкопать рядом с домиком управления на центральной базе ПВО (еще мины есть в Медуне, но тогда они вам уже не понадобятся). Во многих секторах есть места, где пришедший враг имеет большие шансы наступить на старательно заготовленный сюрприз. А уж если вдруг кто подорвется, то хорошее настроение вам гарантировано.

В тех местах, где есть проволочные заборы, думайте, где стоит сделать дыру, а где зтого делать не надо. Дело в том, что NPC сразу “осознают” кратчайшие пути своего продвижения, и благодаря зтому можно в некоторой степени вынуждать врага идти туда, куда вам надо – для удобного отстрела или устроения иных пакостей. А если вам надо будет перекрыть какую-то необдуманно сделанную дырку в заборе, то можно закопать там мину (если она есть) и поставить синий флажок. Камикадзе никто из себя изображать не будет.

Ну вот, вы вроде бы все подготовили. Встречайте “гостей”.

Когда бой начался и врагов замечено уже изрядное количество, не старайтесь концентрировать огонь на ком-то одном (если, конечно, он не подбежал к вашим бойцам вплотную), а старайтесь ранить как можно большее количество оппонентов. Чем тяжелее ранение, тем враг больше будет мазать и тем меньше выстрелов он сможет сделать. Лучше 10 полудохлых врагов, чем 2 здоровых. Правда, зто правило лучше не применять против злиты, особенно ночью, когда расстояние до врагов меньше. Сделав выстрел, вы открываетесь врагу, и злитный боец Дейдраны засекает ваше местоположение. А уж если он вас видит, то, даже будучи в критическом состоянии, может вмазать довольно метко. А то еще обидится и ПТГ достанет. Поэтому я тогда в Камбрии и заставил своих парней залезть на крышу. Как увидели злитного – валите насмерть.

Каждый лишний выстрел, особенно ночью, открывает ваше месторасположение. Если враг серьезный, старайтесь валить появляющихся из мрака бандерлогов, стреляя одним-двумя стволами. Если враг поймет, что вы сидите кучкой, то может подкинуть химию или шандарахнуть по вашей компании из миномета. Кстати, о нем, любимом. Гады смогут выстрелить из него только два раза – такой вот запас. Отсчитали два выстрела, и зтой штуки можно больше не бояться.


● Морим гадов горчичным газом.

Еще одна особенность ночного боя, особенно при отражении атак, – зто настоящая гранатная война. Дело в том, что в отличие от стрельбы, сам бросок гранаты незаметен. Прилетело, мол, откуда-то. Я однажды использовал зто для хитрого трюка. Посадил двоих самых скрытных своих бойцов со 100 процентным камуфляжем в густом кустарнике на пути врага, и когда гады поперли, ребята стали закидывать проходящих мимо них солдат гранатами. Пока дейдранцы сообразили, кто им так сильно пакостит, половина их уже лежала, дыша химией. А мои ребята просто убежали с той позиции после обнаружения во избежание ненужных ранений.

Кстати, в момент активации даже химической гранаты она на мгновение освещает небольшой участок вокруг. Иногда зтого хватает, чтобы засечь очередного врага. И еще: любой персонаж в игре может надеть или противогаз, или прибор ночного видения. Намек улавливаете? Ночью газовые гранаты зффективнее, чем днем, особенно против крутых врагов.

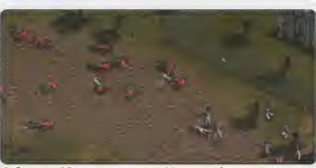
Если вы, целясь во врага, случайно попали в ополченца (зти дурни любят вставать на линии огня), то он “не обидится” (но все равно, смотрите, куда стреляете!). А вот если “дружинник” пострадает от взрыва вашей осколочной или парализующей гранаты, то “народные мстители” воспримут зто как предательство. Со всеми вытекающими последствиями. Рецепт в таком случае только один – перезагрузка.

Ваши ополченцы будут ломиться “в штыковую”, и здесь вы уже их остановить не сможете. Но помочь в ваших силах. Ополченцы будут засекать тех врагов, которых не видят ваши наемники, и ваша обязанность – обеспечить “народной дружине” должную огневую поддержку, стреляя по наводке. Когда сидеть в засаде уже невмоготу, то перед тем как идти добивать оставшихся врагов, откройте стратегический зкран, чтобы посчитать, сколько врагов реально еще осталось. Вдруг где-то в кустах сидит еще десяток хитрецов.

Если какой-то враг засел за деревом, и все пули достаются именно последнему, то попробуйте стрелять по зтому врагу, не выставляя максимальное прицеливание. Уж не знаю, какие расчеты комп при зтом выполняет, но такой прием иногда помогает.

Надеюсь, вы уже знаете, что прикончить врага, которого не видно, можно, стреляя по клетке, на которой он залег, или по клетке позади него, если он сидит или стоит.

И еще одно. Когда бой уже заканчивается, замечайте, где лежат умирающие ополченцы, чтобы, как только вы перейдете к “мирной жизни”, быстренько подбежать к ним для перевязки. Жалко все-таки.


● Отряд из 15 солдат уничтожен. У нас погибло два ополченца.

Атака

Многие хитрости, описанные выше, вполне применимы и для атаки. Но кое-что можно сказать и в дополнение.

Есть смысл высаживать отряд в секторе группой, чтобы какой-нибудь ваш отдельно стоящий боец не попал в огненный котел.

Самый лучший вариант – зто атака ночью. Особенно, если в вашей команде есть УФ очки, которые на порядок сильнее, чем прибор ночного видения. Давайте их вашему лучшему “ночнику” или самому скрытному наемнику и выставляйте его чуть впереди остальных. Зто будет первой линией обороны. Я не оговорился. Начинать зачистку сектора лучше в обороне. Как только попали в зону, занятую противником, тихонько усаживайте ребят на удобной позиции и стреляйте в темноту. Все, теперь сидите и жди-

те первую волну. Вначале "гостей" принимает ваш ночник/скрытный, оснащенный УФ очками. Если враги прут дальше, их принимает ваша вторая линия обороны, которая добивает всю эту братию. Также эта вторая линия добивает по наводке тех, кого не добил авангард, и кидает гранаты, если это потребуется.

В случае, когда враг неподалеку и вы его слышите, выманить его можно следующим способом: кто-нибудь ползает, не включая режим "скрытно".

Даже если вы перешли в режим реального времени и вокруг вроде бы тихо, не спешите идти вперед: может, какой хмырь еще не добежал. Используйте паузы для наполнения обойм патронами: кто знает, какая драка может завязаться в следующий момент. Посидели немного, подождали – настало время "мочить" парней, которые ждут вас в засадах. Тем же порядком продвигайтесь вперед. Продвинулись немного – замерли. Иногда, если ваши ребята слышат какое-то шуршание во-он в тех кустах, но врага не видят, можно кинуть туда гранату. В любом случае надо разворачивать вашу команду в ту сторону, откуда раздается шум. Зачастую помогает превентивный удар карманной артиллерии по опасным местам впереди во время ночного боя (если у вас много гранат). Иногда бывает, что чуть впереди есть камни, укрывшись за которыми подбежавший противник может занять опасную для вас позицию. Можно заранее задымить то место слезоточивым



Пальните, и они прибегут. Впереди – Тень с УФ ачками.

газом или дымом, и противник встанет перед выбором: залечь за камнем в газовое облако или выйти на открытое место. Но в любом случае, преимущества вы его лишили.

При встрече с серьезным противником есть смысл стрелять по наводке впередсмотрящего, который не выдает своего присутствия. Но при стрельбе по наводке для более-менее гарантированного попадания стоит целить в корпус, а в этом случае можно получить сдачи, если противник достаточно крут. Элитный враг стопроцентно не бабахнет в ответ лишь в том случае, если словил пулю в башку. Так что здесь смотрите по ситуации.



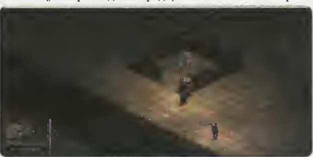
Два маих бойца забрались на крышу, и уже оттуда ани марят химией элиту, засевшую за мешками с песком. Слышали бы вы этот вой!

Продвигаясь вперед, избегайте освещенных мест. Кто играл в "Thief", тот поймет. Зато сами старайтесь выбирать такой маршрут, чтобы выбегающий противник попадал именно на освещенные участки. Если враг находится в здании, то можно осторожно заглянуть в окошко. Чтобы засевший там бандерлог не перехватил ход, это надо сделать следующим образом: подползаете к окну сбоку, вдоль стенки, и под окном просто указывайте наемнику посмотреть в сторону окна. Для того, чтобы развернуться в другую сторону из положения лежа, наемник немного привстает. Просто приподняться – значит, что перехвата хода, в случае, если враг крут, скорее всего, не избежать. А привстать "вынужденно", совершая какое-нибудь действие, означает, что перехвата хода не будет. То же самое правило срабатывает, если вам надо встать в полный рост, но есть опасность словить пулю. Изобразите бросок чего-нибудь и спокойно созерцайте окрестности.

Против серьезного противника применяйте маневр, то есть не надо переть по прямой, играя в русскую рулетку с засевшим в засаде оппонентом. Постреляли в одном месте, положили самых любопытных – заходите с другой стороны, в обход, так как соперник наверняка поджидает вас с той стороны, где была пальба.

Если вы высадились в незнакомой местности, можно послать вашего скрытного бойца на разведку – оценить, где впереди имеются укрытия, за которыми можно спрятаться вам и за какими затаится враг, когда начнется бой. Также разведчик частенько может засечь примерное расположение противника, дабы остальная группа смогла подготовиться и занять удобные места за камнями и деревьями. Старайтесь, чтобы у вас всегда была выгодная позиция. Иногда, если вас застали на открытом пространстве, лучше отойти куда-нибудь за камни, выманив противника на простреливаемое место. Можно, кстати, ловить его "на живца" (но вы рискуете!), если просто на выстрел враг идти не спешит. Усаживайте своих ребят за хорошим укрытием и посылайте кого-нибудь пошуметь. Ваш "доброволец" может побегать в открытую, пострелять немного, а затем, когда враги заинтересовались им в достаточной мере, драпануть назад. Глупые дейдранцы кидаются в погоню и попадают под перекрестный огонь вашей засады.

Во время штурма очередного города старайтесь, чтобы ваш боец, который идет впереди, не оказывался в не про-



Только что стрельба была справа, и этот бандерлаг развернул нас в ту сторону, чем дал Тени возможнасть незаметна подобраться



Тот же вариант. Пальба была ва дваре, и солдат засел у окошка, готовый перехватить ход. Но ват Тревер зашел с другой староны. Исход очевиден

стреливаемой для остальной команды зоне, завернув за угол дома. Вполне вероятно, что он может напороться на нескольких оппонентов, и огневая поддержка будет крайне необходима.

На штурм какого-нибудь подвала или бункера есть смысл лезть, сменив приборы ночного видения на противогазы.

Если какой-то хмырь залег за мешками с песком и его не видно, можно бросить рядом гранату. Взрывной волной его откинет, и он будет вынужден немного приподняться. Иногда в момент взрыва, когда противник на пару секунд "не принадлежит себе", можно сделать бросок к этому укрытию, чтобы, когда он приподнимется, дать очередь в упор. Тот же способ работает, когда враг засел за деревом. Киньте гранату рядом, и этого типа отбросит в сторону, где его легко будет подстрелить. "Полетом" дейдранца можно немного управлять, учитывая, в какую сторону его отшвырнет. Правда, с крыши я запустить такого "змея" взрывом гранаты так и не сумел, хотя и пытался.



Слабо? Четверо моих байцов после захвата Альмы решили сходить в Балайм, чтобы раздобыть кое-какое трофейное вооружение. Потом появилось искушение хапнуть Хаммер, который можно купить за 10 штук на бензоколонке в секторе L10. А там такое... Четверо против тридцати пяти.

Локации

Теперь пара слов об особенностях взятия и обороны городов в Арулько. Основываясь на собственном опыте, я расскажу о тех приемах, которые показались мне самыми предпочтительными. Вообще, игра тем и примечательна, что в ней можно найти свой собственный маршрут, свой стиль. А подобных игр, согласитесь, не так уж много.

Кстати, если на переходе вы напоролись на засаду кошек, то иногда лучше просто удрать к границе сектора и не испытывать судьбу.

Драссен.

Про захват Драссена говорить нечего. Пустяковое, в общем-то, дело. Мне удалось взять его без единого ответного выстрела. Дело в том, что я сгенерировал скрытного персонажа, которому достался пистолет-пулемет с глушителем. Вот этим-то оружием я и того... Забавно было видеть, как враги пытаются понять, кто это их так метелит. Только один момент: постарайтесь не проделывать дыру кусачками в северной части забора, ограждающего аэродром. Это пригодится потом, при организации обороны.

Оборона.

C13. В этом секторе (аэродром) противник обычно прет с запада, и тут есть великолепное место для засады. Проделайте пару дырок в заборе чуть южнее, чтобы ополчение выходило сразу на более-менее приемлемую позицию, а не на дорогу в обход. Дыру на севере не надо было делать, чтобы атакующие не шли с той стороны, а стекались на открытое место пред ваши очи.



Лучшая позиция для закатывания в асфальт тех, кто придет на аэродром с запада.



Она же крупным планом. Обратите внимание на пару проделанных в заборе дыр. Это для ополчения

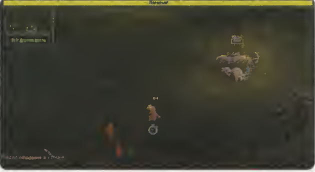
B13. Если гады прут с запада (это случается чаще всего), сажайте ребят на крыши двух домов на западе. Если с востока – у меня лучше всего получилось организовать "Брестскую крепость" в заброшенном сарае на северо-востоке. Приподнялся у окна – выстрелил – залег.

D13. Обычно нашествие идет с юга. В этом случае сажайте наемников на западе и востоке, за камнями, как показано на скрине. Это самая лучшая позиция по соотношению эффективность/безопасность. Местность ближе хорошо простреливается врагом.

Если враг движется с запада (что бывает довольно редко) – сажайте часть людей на крышу управления шах-



Позиция для отражения атаки с юга. Три наемника сели за камнями справа, один со снайперской винтовкой – слева, за камнем у входа в шахту. Другие места хорошо простреливаются.



Те самые камни справа. Колбасим по мере поступления.

ты, а кого-то за большой камень чуть севернее. Враги пойдут двумя группами южнее, около входа в шахту, и севернее – мимо церкви.

D15. Северо-восточная база ПВО.

Захватывайте ночью, усадив ребят в кустах перед дорогой и пальнув вначале. Место около шлагбаума и фонарного столба освещено, и врагов там будет видно. Есть только темный участок между кустами и столбом, где не каждого противника можно будет разглядеть. Попробуйте выдвинуться чуть вперед из кустов (но это рискованно).

При обороне усаживайте снайпера за крайним юго-восточным "ежом", а остальных – за самым южным. Враги прут в основном с юга; атака с севера – большая редкость.

Альма.



● Драка за кнопку. Чтобы не дать этим негодяям ее нажать, пришлось сделать пролом в стене.

Н13. Военную академию можно захватить, проделав проход в проволочном заборе на севере и забравшись на крышу. Затем по крыше подползти к хорошо освещенному входу и отстреливать прибегающих охранников. В самом здании, если вы хотите захватить пару шкафчиков с хорошим оружием и амуницией, нужно действовать молниеносно. Всей бандой влететь в комнату с красной кнопкой (первая комната направо) и залечь вокруг нее. Похоже, главная цель местных охранников – нажать треклятую кнопку, но, подбежав, бедолаги не в состоянии до нее дотянуться и... садятся рядышком. Вашим ребятам остается только уткнуть ствол в грудь незадачливого оппонента и нажать курок. За сидящим генералом (FN-FAL или G3, однако), в углу, сидит хмырь, который перехватывает ход. Кстати, быстро захватить ту комнату с красной кнопкой можно, взорвав стенку во внутреннем дворике. Зато, если вы ее удержите, в запертой тумбочке вас будет ожидать просто королевский подарок – чистая ракетная винтовка!

Кстати, если вы захотите потом грохнуть генерала без потерь, то перед тем как с ним поговорить, отодвиньтесь от кнопки. Первое, что этот вояка сделает, – побежит ее немедленно жать (пусть нажмет, если вы уже обчистили те ящики), чем потратит бОльшую часть АР и стрелять в первом ходе уже не сможет. В случае, когда кнопка уже была нажата, разговор с генералом чреват перехватом хода и очередью. Не убивайте Конрада. Его можно нанять за 3500 в день. Только пусть с ним говорит тот, у кого максимальный уровень лидерства. Конрад вооружен АК74, имеет меткость 95 и хорошо тренирует ополчение.



● Позиция на карте.



● И поближе. Врагам уже не до атаки..



● Результат. У врагов полегло 18 бойцов, у ополчения 1. У наемников - без ранений.

Оборона.

Враги нападают обычно с запада, и лучший вариант – усадить ваших наемников за деревьями на юге от шлагбаума. Затем можно осторожно перебраться чуть севернее, чтобы достать остальных. Здесь только один сложный момент: если комп высадил на юге целую толпу. В этом случае закидывайте неприятеля парализующими гранатами и химией.

Н14. Склад. Взятие этого сложного, в общем-то, сектора можно превратить в цирк. Вариантов здесь много, я расскажу о своем: операция "мартовский кот". Перебив внешнюю охрану, буде она попадется, разделяем отряд на две части; пусть одно отделение заберется на крышу восточного блока, другое - на крышу западного (если наемников мало, то только восточного). После того как все бойцы заняли позиции на крыше и простреливают освещенное пространство перед главными воротами, шлите кого-нибудь нажать рубильник в маленькой комнатке западного блока. Ворота открываются, и на освещенное место начинают выскакивать солдаты, тут же попадая под перекрестный огонь. Очень часто они не видят, откуда ведется стрельба, и начинают метаться, сбиваясь в кучу. Ну прям соблазняют бросить туда гранату.... Так можно перестрелять всех, практически не получив серьезных ранений. Если особо упрямые типы полезут на крышу, одно удовольствие отправлять их в полет обратно. В этом секторе стоит обратить внимание на одного противника, который тихонько сидит за будкой и часто перехватывает ход. Или не сидит. Диалектика, знаете ли.

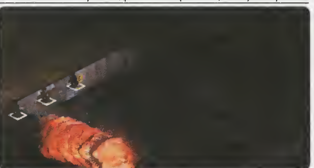
Оборона.

Дейдранцы идут в основном с севера. Если их мало, а вы круты, сажайте команду в кустах севернее будки. В первый же ход перед вами предстанет от двух до пяти вражьих морд на минимальном расстоянии. Огонь! Более безопасный вариант – на крыше. Основная часть ваших бойцов сидит на крыше западного блока, а одного сажайте на крыше восточного. Здесь можно устроить классную ловушку. Перед атакой делайте две-три дырки в заборе на севере, рядом с западным блоком, и в течение пары первых ходов не высовывайтесь. Враги, чтобы сократить путь,

лезут через дыры в заборе и набиваются в загончик между забором и стеной блока. Выскочить во внутренний дворик им не дают ополченцы, которые скапливаются на углу, и ваш боец, сидящий на крыше восточного блока. Когда в загончике окажется приличное количество дейдранцев, можно приступать к экзекуции. Вниз летят парализующие, осколочные и слезоточивые гранаты. Раздается всеобщий вой и звук падающих тел. Когда все уже лежат, подходим в полный рост к карнизу и расстреливаем лежащих в дыму бедолаг очередями сверху.



Атака складов. Айра только что нажала кнопку и теперь спряталась в комнатушке с дробовиком (мало ли, кто сунется).



Гады засели в восточном блоке и не хотят выходить. Девушка бабахнула из дробовика по взрывоопасным емкостям. Раздался чей-то вопль.

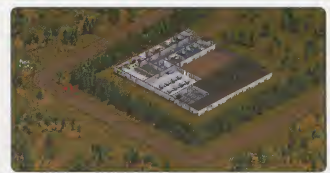


Вот так это примерно выглядит. Судя по тому вою и оханью, там, в дыму их гораздо больше.

I13. Что-то вроде тюрьмы для военных. Здесь тоже существует некая сакраментальная кнопка, пускающая горчичный газ в тюремном блоке, нажать которую считает своим долгом каждый второй охранник. Однажды я отстоял ее, но в камерах никого не было, и я не понимаю, зачем нужно было ее нажимать. Поэтому есть смысл провести операцию "мартовский кот" и здесь. Учтите только, что на крыше ночью не столь безлюдно.

Оборона.

Ворог пытается организовать наезд с юга или с запада (реже). Если с юга, то противник не представляет абсолютно никакой опасности, так как здесь имеется великолепная позиция в кустах перед западной дорогой, с которой можно загасить сколько угодно дейдранцев практически без ранений и потерь ополчения.



Та самая позиция для отражения атак с юга на карте.



И крупным планом. Дейдранцы сбиваются в одну кучу, где их хорошо морить газом.



Тем, кто еще жив, уже ничего больше не хочется.



ГИх тут можно валить пачками.



Эти трупы ничему не учат дейдранцев. Каждый раз повторяется одно и то же.

I14. Ночью брать шахтерский поселок гораздо проще. А если вы раздобыли приборы ночного видения, то есть шанс взять его даже без ранений. Единственная сложность – не-

сколько солдат за проволочным забором на западе. Обеспечьте им выход, проделав дыру с помощью мини-гранаты (с кусачками подползать рискованно), и в виде благодарности они будут выскакивать на улицу прямо под огонь вашей команды.

Оборона.

Как правило, супостат идет с юга. И здесь я остановился на одном варианте – крыша строения А.С.А. Пожалуй, самый лучший вариант. Помимо всех прочих преимуществ, которые предоставляет подобный вариант (залегли – и вас нет), вы получаете великолепную позицию по стрельбе налево и направо, то есть охватываете практически всю линию вражеской атаки, что обеспечит эффективную огневую поддержку ополчению.



● Лучшая позиция для отражения атак с юга.



● Она же поближе. Рассаживаем бойцов на крыше, за пару-тройку клеток от края, и ждем "гостей"



● Если они придут с востока. Кстати, у входа в шахту есть взрывоопасные емкости. Враги обычно скапливаются в этом месте, ну и ...

I8. Центральная база ПВО

Если вы пришли с восточной стороны, то подойдите к шлагбауму с юго-востока (там есть камни), грохните часовых и подбежавших торопыг, но не суйтесь прямо через главный вход, так как это место хорошо освещено и вам там запросто могут надавать по шее. Поэтому поднимайтесь и идите на север, вдоль восточного края карты, стараясь не попадать на освещенные места. Проделайте кусачками дырку в заборе на севере (там как раз мрак) и просачивайтесь на территорию базы. Так как вы постреляли на юге, то бандерлоги сидят, уставившись носами в ту сторону, и их можно застать врасплох. Следующая засада – за домиком охраны. Кстати, можно заползти внутрь строения, осторожно выглянуть в окошко и оттуда очередью приголубить сидящих в засаде молодцев. Последний трудный момент – контрольное строение, где вас ждут. Динамит с собой? Подходите к западному углу дома и, усадив ребят в партере, укладывайте к стене взрывчатку. Сюрприз! Противник лежит и держит на мушке входную дверь. А мы, в свою очередь, держим на мушке его. Там будет еще парочка ребят и легкая паника с выпусканием слезоточивого газа, но, похоже, это уже не их сценарий.

Оборона.

Враги прут с запада (с другой стороны у меня не было). Садимся на крыше, предварительно проделав дырку в заборе рядом, что бы супостат попер аккурат к ней. Неприятель обычно сбивается в кучу на углу, где ему и крышка. Около контрольного строения закопано штук восемь мин. Закопаем их в другом месте. Около того угла – в самый раз. Только не вплотную к забору, чтобы не поменять "маршрут" атакующих. Впрочем, это тоже может быть вариантом. Наемников лучше сажать на крышу.



● База. Вид сверху.



● Именно вон ту стенку я рванул динамитом. Обратите внимание на синие флажки. Это мины, которые можно выкопать



● Как и планировалось, враги собрались в кучу у забора. Парализующая граната – цветочки. У Вани еще в наличии две мины к миномету.

Камбрия.

F8, F9, G8, G9, H8. Атака секторов Камбрии не составит труда. Их можно пройти за один проход ночью, минут за двадцать-тридцать, без единого ранения, если быть осторожным.

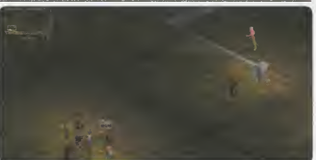
Оборона.

Как только вы освободите город, ждите элиту в секторе **H8** (шахты) с запада. Если ополчения еще нет – распо-

лагайтесь на крыше управления. Если есть, не оставляйте ополченцев умирать и прячьтесь за камнями и деревьями лежа. В обороне других секторов каких-то особенностей нет. Где за камнями-деревьями, где на крышах.



Штурм секторо G9. Своих ноемников я россодил в темноте, о вроги выскокивоют но освещенные место.



. "Кта стрелял?"



После атстрела сомых любопытных двигаем вдаль зоборо.



Однажды враг решил сунуться в сектор G9 с юго, и я рассодил свою каманду на крыше токим ват абразам. Обратите внимание, однага я пасодил чуть в глубине (Иван), чтобы ан волил тех, кто попытоется просочиться между домами.

Грам.

Н2. При взятии этого города самый сложный момент – штурм фабрики в этом секторе. Идите мимо шлагбаума на юго-запад, где есть пара строений, около которых ошивается пара-тройка охранников. Карабкайтесь на крышу строения и начинайте с нее отстреливать выбегающих из здания фабрики солдат. Затем проделывайте дыру в заборе, там, где потемнее, и проникайте к зданию, избегая освещенных мест и не подходя к воротам. Усаживайтесь перед маленькой дверью на востоке постройки и врывайте ее динамитом. Просто войти внутрь, не получив очередь, даже с использованием стимпака, скорее всего, не получится. Вот теперь, прихлопнув сидящего за дверью крутяка и заморив горчичным газом того, кто сидит в темноте чуть дальше, можно заводить народ внутрь. Используйте стимпаки, автоматический огонь и гранаты всех мастей. У ре-



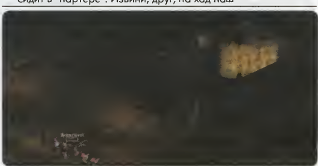
Моршрут атоки.м



.Падкладываем к двери взрывчотку



Открывшийся пролом открывает великолепный вид тем, кта сидит в "партере". Извини, друг, на ход наш



Он думол, что он том спрятолся.



Варионт засады, если гады пайдут с юга

бят, которые засели здесь за ящиками, похоже, нет противогазов.

G2. Еще одна фабрика, где при атаке стоит учитывать одну особенность. Заходите с запада и проделывайте дыру в проволочном заборе, чтобы враг не сидел в засаде, а, поняв, что до вас можно добраться, лез через эту дырку. Затем идите вдоль двух заборов, так как там растет кустарник, который вас укроет.

Оборона.

H3. Чем хорош Грам, так это тем, что оборонять придется только один сектор (однажды, правда, гады сунулись в G2 с востока, наверное, с отчаяния), шахты в H3 – от атак с севера или с юга (с востока – большая редкость). Где располагать бойцов – см. схему. В первый раз враг атакует довольно большой группой (как правило, с юга), включая элиту с ракетными винтовками и, возможно, с минометом. Здесь полно камней, и можно рассредоточить бойцов по фронту, больше уделяя внимание западному и центральному участкам. Если прут с севера, то там есть узкое место, враги сбиваются в кучу за камнями и, как правило, дальше не проходят. Там, правда, их трудно достать, но вот накрыть всю эту братию из миномета – милое дело.

D2. Северо-западная ПВО.

Штурм я всегда начинал с северо-восточной стороны, где есть кусты. Охраны здесь немного, и некоторую сложность только один момент: за будкой у шлагбаума сидит вражина, который перехватывает ход. Киньте рядом гранату, и взрывной волной гада выбросит из-за укрытия, где вы его, распластанного, и пригвоздите хорошей очередью.

Оборона.

Как только возьмете эту базу, ждите с востока элиту – порядка 11 человек, вооруженных ракетными винтовками, хорошим стрелковым оружием и в противогазах. Бронированные, гады. Сажайте ваших ребят на крыши (а лучше – укладывайте) и бейте гадов оттуда. Стрельба здесь пойдет на ближних и средних дистанциях, и противник встретит бой (и смерть) там, где он оказался вначале. Правда, коечто еще можно подготовить заранее. Проволочный забор довольно сильно мешает точному метанию гранат. Возможно, есть смысл этот забор убрать в некоторых местах.

Читзена.

A2, B2. Про взятие этого поселка говорить практически нечего. Только в секторе A2 будьте поаккуратнее около каменного забора – за ним сидят особо хитрые бандерлоги. Постреляйте врагов в центре, а затем заходите хитрецам в тыл, обойдя слева.

J9. Тикса.

Эту главную тюрягу в Арулько можно брать и днем, там не сложно. Пробирайтесь с юго-запада, через забор, а затем по крыше. Сложнее будет в подвале; идучи туда, включите всем режим "Стелс", чтобы у вас была возможность подготовиться. Не выходите на середину комнаты в реал-тайме, вас засекут через решетчатую дверь слева. Подползите кем-нибудь к окну рядом и, использовав маленькую хитрость по избежанию перехвата хода, приподнимайтесь. Вот теперь ход ваш, и можно подтянуть еще одного бойца к другому окну, пробежав простреливаемое место. Приподнялись – обязательно оставляйте пару AP, что бы залечь вновь. Тех вояк в западном коридоре "сделают" эти двое, так как дверь заперта, и они отсюда не попрут. А вот через юго-восточную дверь попробуют. Ребята здесь серьезные, и будет совсем не лишним остальным вашим ребятам держать на мушке именно юго-восточную дверь. Лучше, даже кинуть туда какой-нибудь химии.



● Подвал. Двое крамсают врагов в конце западного коридора, а остальные держат на мушке дверь на юго-востоке.

K4. Орта.

Хорошенькая тренировка перед зачисткой Медуны и Дейдраны. Оно того стоит, если вам нужны несколько чистых ракетных винтовок и неплохой запас амуниции. Камуфляж, ночь и УФ очки желательны, а максимальная осторожность обязательна. Будьте аккуратны при штурме здания: там сидит пара элитных хитрецов. Закидывайте угол гранатами (парализующая+горчичная) из второго окна слева (другие простреливаются).

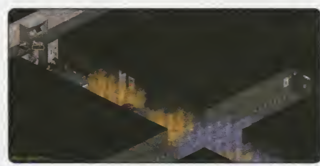


● Сидят там в углу и ахают. А еще элитой называются.

Если зачистили врагов на поверхности, то проникнуть в подвал можно, взорвав стенку рядом с наглухо запертой дверью.

В подвале я поступил следующим образом. Ггрохнув тех, кто болтался в коридоре, я разделил отряд на две части, усадив одну в комнате за столом, а другую расположил на противоположном конце коридора (наденьте противогазы). Дернул там рубильник, и оно началось.

Вначале крутые враги стали выскакивать на перекресток с левого и правого ответвления, а затем, когда они кончились, был пущен горчичный газ, и из двух других дверей поперла элита. Помогли стимпаки, КАВС, автоматные очереди и удача.



● Последняя волна.

Медуна.

N3, N4, N5, O3, O4, P5. Все подступы к городу представляют собой наспех устроенные укрепрайоны с танками. Бейте бронетехнику из ПТГ или из миномета. В крайнем случае, купите мин еще у Бобби Рея. К этому времени выбор у него будет уже получше.

Этот город превращен в крепость, где придется брать штурмом каждого вражеского солдата. Элиты здесь как собак не резанных. Берите больше гранат и взрывчатки, не забыв противотанковые гранатометы (помните, что они одноразовые). Сам город состоит из шести секторов, плюс

подходы. Я бы хотел остановиться на секторах N5 и P3, так как здесь есть хорошая тактика, использовав которую, можно взять эти секторы не только без потерь, но даже почти без ранений!

Кстати, если вы захватили аэродром (N3), то посылки от Бобби Рея можно заказывать уже в Медуну.

N5. Попав в сектор, вы не видите никаких врагов, кроме больших кошек в загоне. Не обольщайтесь! Спокойно идите к главному входу, но не в коем случае не подходите к стенам здания с северо-восточной стороны – мины! Спокойно расставляйте своих бойцов перед окнами во внутреннюю часть дома и не открывайте пока дверь. Убедитесь, что каждый ваш человек сможет залечь в случае необходимости.

После первого выстрела внутренние двери в загон от-



● Вон ту стенку и взрывойте. Обротите внимоние - никто из ноемников доже не ронен.

кроются, и кошки (и солдаты в придачу) рванут к вам на обед. Если вы не открывали входную дверь, то уводите скорее представителей общества по охране животных от монитора. Покончив с кошачьей командой, меняйте СЦ на бронебойные. Если после четвероногих зверей не поперли сразу звери двуногие (подождите немного в реал-тайме), пошлите вашего подрывника заложить взрывчатку к правой или левой угловой пристройке, зайдя в само здание. Не выходите в центр холла и не подходите к окнам пристройки! Быстро убирайте минера обратно, набирайте побольше воздуха и взрывайте стенку дистанционным детонатором. Вот тут они и попрут! Приподнялся – выстрелил –залег - вот тактика для того, чтобы перебить всю эту толпу, которая будет вбегать в предбанник из внутренних двориков слева и справа. Поверьте, в конце концов они кончатся. Иногда бывает, что враги прут сразу за кошками, так что не спешите.

P3. Выделите из отряда несколько человек, загрузите их гранатами и отведите к стене слева от входа. Остальных положите на подступах к воротам. Пальните, чтобы во внутренний дворик перед воротами набежало побольше бандерлогов. После этого закидывайте их через стенку гранатами (там они, голубчики, будьте уверены) разных мастей. Туда же можно потратить последние заряды к





● Они думоли, что я буду открывоть дверь отмычкоми. Щос! Кок видите, ход зо мной.

минометy (он вам больше не понадобится).

Когда во внутреннем дворике будет можно вешать топор от обилия горчичного и слезоточивого газа и вы будете слышать оханья, звук падающих тел, взрывайте решетку из миномета или противотанкового гранатомета и будьте готовы к приему первой волны противника. Расправившись с ними, осторожно вползайте во внутренние помещения. Используйте ракетные винтовки, чтобы быстро зачищать комнаты, а не устраивать соревнования "у кого бронежилет толще". Ребята здесь серьезные, и победит тот, кто быстрее среагирует и перехватит ход. Зачистив все, кроме тронного зала, собирайте снайперов за окнами в садик, напротив входа в последнюю цитадель, а штурмовиков – сбоку от входа в главную комнату Дейдраны. Кидайте пару дымовых гранат к двери и, когда дым загустеет, взрывайте вход из ПТГ. В открывшемся проломе обнаружится с полдюжины противников, вооруженных ракетными винтовками и очень крутых.

Не жалейте гранат! За один-два хода тронный зал должен быть практически полностью заполнен слезоточивым и горчичным газом. Даже если вы не видите противника в клубах дыма, кидайте в комнату парализующие и осколочные гранаты. В общем, поступайте так, если бы вдруг у себя на кухне обнаружили гнездо тараканов. Если ваши бойцы не будут слишком высовываться, победа будет за вами!

Ищите вход в подвал через большой камин, здесь вам предстоит финальная схватка. Дейдрана обязательно перехватит ход после первого же выстрела, который вы по ней сделаете. У меня она позволила моим бойцам занять позиции в реал-тайме (все бранилась, чтобы мы, мол, убирались вон). Во избежание серьезных ранений можно пойти на хитрость, задымив помещение химией (только не кидайте осколочные и парализующие гранаты, которые Дейдрана воспримет как начало боя). Пусть надышится, перед тем как получить в лоб из ПТГ (самое оно для первого удара). Даже танки иногда можно уничтожить одним выстрелом из этого оружия, и странно, что Дейдрана может оказаться крепче стальной махины и не отбросит копыта сразу. Но зато затем ей хватит одного прицельного выстрела в голову.

Кстати, у меня в этом секторе случился интересный момент (а может, комп подлянку устроил). Почти сразу (буквально через минуту) с той же стороны, откуда пришли мои бойцы, вдруг полез какой-то неучтенный и не обозначенный никак на стратегической карте вражеский отряд-шатун (вероятно, "завис" между секторами на переходе). Мне надо было ворота в королевский дворец обкладывать, а тут вдруг эти бандерлоги стали проявляться прямо посреди моего отряда. Еле отбился.

В бункер королевы можно попасть еще и из сектора O3 (лабиринт). Там, в шкафу в домике есть пульт дистанционного управления. Идите с ним к статуям и жмите кнопку на пульте, открыв секретную лестницу в постаменте.

SIMULATION•SPORTS



Кругом одна "Дьябла"!

Кругом одна "Дьябла"! Пятый раз на неделе приезжаю в редакцию только для того, чтобы послушать откровения членов редколлегии об этапах прохождения такой ожидаемой, такой, такой, такой... никому нет дела до того, что, между прочим, недавно закончился чемпионат Европы, что финальный матч был полон драматизма и непредсказуемости. Что вышел очередной сим первой Формулы, а также явно очень неплохой (можно даже сказать, хороший, даже хитовый!) симулятор первенства Европы по футболу (сначала чемпионом станет Россия, затем Италия!!!). Кругом одна "Дьябла".

Драйвер тоже жалуется. Жилин ушел в себя (вернется не скоро). Впрочем, ушел в себя – это только для общественности. Кругом одна "Дьябла", и Иван не стал исключением, заразился вирусом. А Я (МЕЖДУ ПРОЧИМ, ОСНОВНАЯ МЫСЛЬ СЛОВА) в "Дьяблу" до сих пор не играл. Зато ознакомился с кучей новых творений в своем жанре.

Помимо указанных выше формулы и футбола, озадачили проекты немецкой фирмы Davilex. Разработчики пошли на очень нестандартный шаг, внедрив в симулятор футбола (очень, надо сказать, плохой) самый настоящий сюжет. Точно такая же ситуация с аркадной гонкой про бешеных дачников: там тоже в каждый удобный момент выпячивается сюжетная линия. Забавно и нехарактерно, но, в принципе, любопытно.

А особенно нас с Драйвером порадовал проект подзабытой компании Criterion Studios. На заре становления эпохи аппаратного ускорения они выпустили сногсшибательный в графическом плане проект Redline Racer, который был прямым конкурентом Moto Racer. И вот в 2000 году выходит римейк игрушки – аркадные до мозга костей мотогонки с неплохой графикой и жутко динамичным геймплеем.

А вообще складывается впечатление, что вирус "рыбья", вопреки здравому смыслу и всем законам игрового рынка, перекинулся с соседствующего раздела РПГ на мой. Релизы сыплются, словно из рога изобилия. Не решусь с точностью сказать, что пойдет в этот номер. Игр было просто очень много. И это радует.

Мне вспоминается позапрошлое лето. Чудная пора отдыха и каникул. Конкуренция была где угодно, но только не в сфере компьютерных развлечений. За июль-август того года, если мне не изменяет моя верная память, появилась всего одна новая игра. Позорная игра. "Врекинг Хрю". И все. Разработчики, вальяжно раскинув свои тела на морских и океанских пляжах, ворочались в песке, лениво выдумывая сюжеты к будущему отстою (помните время, когда было очень много отстоя?). А теперь? Видите, что происходит? Вы усекли? Вы поняли?

ОНИ ОТКАЗАЛИСЬ ОТ КАНИКУЛ! "Дьябла" вышла не под Рождество, а в середине лета. Поток хороших игр не иссяк и, судя по всему, иссякать не собирается. Разработчики трудятся в поте лица своего, дабы освободить себе совсем немножечко места под солнцем. Отдохнем в старости, выспимся в могиле. Так что ли, господа программные заседатели?

Мы окончательно и бесповоротно встали на профессиональные рельсы, и последний год тысячелетия это всячески подтверждает. Кажется, игровая отрасль народного хозяйства взяла на вооружение темпы киноиндустрии, где новые проекты выходят почти ежедневно. Кругом одна "Дьябла", но, сдается мне, уважаемые читатели, не будет ее век так долог и пафосен, как век предыдущей части. Затопчут! Злые, голодные, амбициозные конкуренты!

В предвкушении,
Леонтий Тютелев





Вождь Быстрая Нога

NASCAR Racing 4
Великая Американская Забава

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sierra on-line
Разработчик	Papyrus
Дата выхода	конец 2000 года

Как известно, у американцев есть свои народные забавы, среди которых гамбургеры, попкорн, а одной из самых главных является гоночная серия NASCAR. Суть этого мероприятия такова: 40 гонщиков на одинаковых гоночных болидах нарезают по овальной трассе 500-800 километров, кто первый пришел, тот и победил.

Иногда у некоторых из них случаются ошибки, в результате чего на трассе начинается шоу “кто сильнее разберет свой stock-car”, чаще всего действие носит групповой характер. К слову сказать, придумали NASCAR бывшие бутлегеры, со временем эти полулюбительские гонки превратились в событие общеамериканского масштаба. Естественно, разработчики компьютерных игр просто не могли пройти мимо такой темы.

Виртуальная история NASCAR

В 1995 году подразделение Papyrus показало собственный симулятор гонок NASCAR. Тогда это было настоящее событие, до этого ничего подобного не существовало. Успех был не случаен, ранее Papyrus снискал известность и уважение благодаря другому автосимулятору - Indycar Racing.

Разработчики наконец сделали новый движок. Машины стали совсем "гладенькими", углы практически не видны

Как и Indycar, NASCAR обладал проработанной физикой и отличной для того времени графикой, однако самым существенным была детальная система повреждений, до сих пор мало кем превзойденная. Кроме того, вы имели возможность самому раскрасить свой stock car, что стало визитной карточкой серии. Многие, правда, играли в NASCAR Racing довольно интересно: сразу после старта машина разворачивалась на 180 градусов, и игрок спешил повторить подвиг Гастелло...

В конце 1996-го года появилось продолжение - NASCAR Racing 2. Движок игры довольно сильно модернизировали, однако игра уже не вызвала такой волны интереса, как первая часть. Именно со второй части началось “загнивание” серии. Разработчики явно обленились, и следующие игры базировались на модернизированном движке первой части. Появившаяся поддержка ускорителей совершенно не спасала, да и конкуренты не дремали. Апофеозом стала недавняя NASCAR Legends, которая ничего, кроме возмущения и недоумения, не вызвала. Казалось, что судьба серии предрешена. Однако...

Иногда они возвращаются

Май. Лос-Анджелес. E3. Стенд Sierra on-line. К стенду трудно пробиться, все проходы заполонили тинэйджеры в бейсболках. В руке каждого – пакет с попкорном. Временами воздух сотрясают овации, переходящие в экстаз и народные гуляния. Papyrus показывали NASCAR Racing 4.

Свершилось невероятное: разработчики наконец сделали новый движок. Машины стали совсем “гладенькими”, углы практически не видны, но даже не это самое главное. Автомобили научились-таки отрываться от земли! Отныне игрок сможет переворачивать своего железного коня, ездить на двух колесах и даже взлетать при удачном (смотря для кого) стечении обстоятельств.

NASCAR Racing 4 - первая игра от Papyrus, по-человечески поддерживающая 3D-ускорители: полированные бока гоночных болидов вполне естественно отражают солнечный свет.

Физика игры также обещает быть на высоте. В Papyrus всегда уделяли этому вопросу основное внимание, по реализму их детища практически не имели себе равных. Конечно, будет и аркадный режим гонки, но это не для настоящих мужчин. Ну, и последнее на сегодня. Машина будет разборной, обещается такая же система повреждений, как и в самом первом NASCAR.

180-й круг, полет нормальный...

Чувствуется рука нового руководства Sierra on-line. Много голов полетело, но это возымело действие, Papyrus из загнивающей конторы, лепящей клоны старых хитов, снова превратилась в лесника, готового вышвырнуть конкурентов. Как говорится, поживем-увидим, ибо есть поверье, что на скриншотах все гладко...



Эй-хо, жизнь на колесах!

Банников Иван aka Alhok

B17 “The Mighty Eight”

Все же засиделся я. Засиделся в кресле Ка-52, надоели мне эти вертолеты. Определенно, давно уже пора взяться за штурвал любимого “спитфаера”. Поискал я в дебрях своего шкафа WWII Jane’s Fighters и не нашел. Кто-то из товарищей взял поиграть. Тогда я устроил поиски European Air War и, что самое странное, в этом беспорядке нашел. Посидел я в кабине своего “спитфаера”, запалил парочку “гансов” - и мне взгрустнулось. Почему на моей не самой слабой машине я должен мириться с такой графикой?



Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Microprose
Дата выхода	неизвестна

Решено было отправиться на сайт к Microprose и покопаться у них в закромах. Безрезультатно. Что делать, пришлось обратиться к менеджеру Microprose по связям с общественностью Эми Аткинс. Женщина была так любезна, что охотно рассказала о готовящейся игре B17 “The Mighty Eight”, широко известной как проект-фантом B17 Flying Fortress II. Мисс (или миссис, я точно не знаю) прислала немало эксклюзивной информации и три мегабайта скринов.

О проекте B17 Flying Fortress II в сети ходило столько противоречивых слухов, что иногда становилось страшно - а что там в действительности-то будет? Лично я верил, что Microprose не подведет и в этот раз, и, после провального Gunship! и отказа от их системы сдвоенных симуляторов, ребята все силы кинут на доработку B17. Сравнительно недавно пришло известие, что проект Tank Platoon! закрыт. Ничего не скажешь, Enemy Engaged (в русском варианте “Разорванное Небо”) всех задавил. Теперь уж точно выход B17 не за горами.

Полигональная красота

Что меня поразило в B17, так это графика. (Заметьте, это произошло с человеком, который последние несколько месяцев играл в Enemy Engaged и, следовательно, не мог поразиться графическому исполнению любой другой игры в принципе). Движок игры ни в чем не уступает шедевральному творению Empire. Судя по картинкам, можно будет даже прогуляться внутри B17 во время полета, а это, согласитесь, “не семечки лузгать”. Взрывы ничуть не хуже, чем в Jane’s WWII Fighters, а модели истребителей на порядок лучше. Особенно классно смотрятся бомбардировщики, даже со стороны видны движущиеся фигурки пилотов и стрелков-радистов. Что самое приятное, главная деталь любого симулятора, то бишь облака, выглядит совершенно реально. А вот в том же Enemy Engaged облаков было не так уж и много.

Вы летите в звене, состоящем из семи бомбардировщиков и двенадцати истребителей, и можете переключаться не только между десятью членами экипажа Б-17, но и между самолетами эскорта и остальными бомбардировщиками

Еще нам обещают фотореалистичный ландшафт, который можно сравнивать с реальными снимками, сделанными американскими самолетами-разведчиками тех дней. Так же разработчики собираются проработать модель повреждений всех наземных объектов, будь то дом, танк или эсминец (хотя это уже не наземный, а надводный объект), ведь мы с вами бомбы метать в них будем, и нужно, чтобы они ломались и взрывались как положено, а не как им вздумается!

Наш стрелок был сущим дьяволом....

Вы летите в звене, состоящем из семи бомбардировщиков и двенадцати истребителей, и можете переключаться не только между десятью членами экипажа Б-17, но и между самолетами эскорта и остальными бомбардировщиками. Ничего не скажешь, полная виртуализация боя.

А какой простор для тактического мышления! Делает “мессер” заход на ваш Б-17 - вы переходите к хвостовому пулемету и поливаете “ганса” оттуда; когда же он проходит вперед - садитесь за носовой пулемет и отправляете ему несколько очередей вдогонку. А когда “мессершмитт” выйдет из поля зрения - пересаживайтесь на “мустанг” и преследуйте его до самой Германии!

Остается неизвестным, будут ли погибать пилоты и стрелки или, как и раньше, они окажутся этакими “кощеями бессмертными”, которым пули нипочем.

Кстати, ни в одной современной авиационной игре не проработана такая вещь, как добивание парашютистов. Во всех симуляторах пилот, выпрыгнувший из самолета, становился неуязвимым, и, что бы вы ни





делали, ему нельзя было причинить абсолютно никакого вреда. Конечно, с точки зрения правил чести ведения воздушных боев - это правильно, но ведь иногда так хочется расстрелять "зарвавшегося ганса" на стропах...

А летать мы будем не только на Б-17!

В B17 "The Mighty Eight", помимо самого легендарного бомбардировщика, будут представлены еще и большинство американских и немецких истребителей того времени: P38 Lightning, P51 Mustang, P47 Thunderbolt, FokkerWolf 190, Messersmidt BF-109, Messersmidt 262-Schwalbe, Messersmidt 163-Komet (ранее ни в одной игре на нем нельзя было полетать). Над летной моделью работает большая группа программистов и летчиков-консультантов, и у нас есть все основания ожидать очень качественной симуляции. Традиционно остается открытым вопрос, как будут проработаны столкновения в воздухе? Конечно, что такое таран, американцы не знают, но это не повод забывать о системе повреждений при столкновениях.

Личный состав

Разработчики обещают, что в игре будет полностью динамичная кампания, и успех войны будет целиком и полностью зависеть от действий игрока (вот так, всю войну, оказывается, выиграли американские бомбардировщики...).

Сейчас в моде смешение жанров, и Microprose пошли на поводу у новых веяний. Только вот помесь получилась немножко гремучая. Ведь раньше авиасимуляторы смешивали со стратегиями, и результат всегда был положительным. Но "скрестить" авиасимулятор с РПГ – это что-то новенькое. А где тут элементы РПГ, поинтересуетесь вы? Охотно отвечаю.

У каждого члена экипажа есть несколько характеристик и умений, которые со временем будут изменяться. Только ради этого Б-17 стоит ждать.

О графическом исполнении моделей самолетов уже упоминалось, но создатели уделили не меньше внимания детальной проработке каждого кокпита, уникального для всех членов экипажа. А что будет с этими кокпитами, если они подвергнутся деформации, пока неизвестно, но надеемся, что ребята из Microprose таких деталей не упустят.

У каждого члена экипажа есть несколько характеристик и умений, которые со временем будут изменяться. Только ради этого Б-17 стоит ждать.

История как она есть

Все ожидали выхода B17 Flying Fortress II, а дождались, что проект был переименован в B17 "The Mighty Eight". Какая разница, спросите вы, а разница есть.

"Могучая Восьмерка" – это жаргонизм, использовавшийся в ВВС США времен Второй мировой войны, для обозначения восьмой летной эскадрильи. Именно за эту эскадрилью вам и предстоит летать, именно ею вы и будете управлять. Сколько самолетов отправится бомбить мост под Парижем, а сколько полетит уничтожать авиабазу в Бельгии - выбирать только вам. Вот здесь мы видим отчетливые элементы стратегии, что не ново в современных симуляторах, но все равно приятно.

Авторы заявляют, что все события, происходящие в игре, будут реальными, взятыми из истории этой эскадрильи. Кстати, ее эмблемой является надпись "B17", по бокам которой расположились дамы, не совсем пристойно одетые... Интересно, а в конце кампании призы ими раздавать будут, тьфу, в смысле награды они будут выдавать?..

А что будет в сети...

Будет возможность играть через Lan и Internet. В одной игре одновременно может находиться до тридцати человек - это три полных экипажа Б-17. Только думается, что Б-17 будет один, а его начнут окучивать двадцать "мессеров" - вот веселье-то намечается! Надеемся, что Microprose продолжат свое сотрудничество с Microsoft, и на MSN Zone мы будем биться до умопомрачения, ведь если, не дай Бог, Hasbro заключит контракт с Multyplayer.com, нам с вами можно забыть о сетевых баталиях, так как с нашим коннектом играть на "мультяшных" серверах невозможно. Так что нам остается потирать руки и джойстики в ожидании нового сетевого бога – B17 "The Mighty Eight.



Ожидание смерти подобно

Возьму на себя смелость предположить, что B17 "The Mighty Eight" будет хитом, с которым сможет поспорить только Microsoft Combat Flight Simulator II. А вот кто выиграет в этом споре - судить сложно. С одной стороны, Б-17 выглядит более привлекательно, а с другой - над MSCFS II работают ребята, делавшие второго "Барона"... Кто знает, кто знает, возможно, никто, так как театры боевых действий у игр разные. В принципе, если вам захочется лететь бомбить Европу, выбирайте B17 "The Mighty Eight", если охота бомбить Вашингтон, выбирайте MSCFS II - и не надо никому побеждать ни в каком споре. Аллилуйя!

Иван Банников ака Alhok

Combat Flight Simulator II – Pacific Theatre

Со времен выхода European Air War, Microsoft Combat Flight Simulator и Jané's WW2 Fighters (Screaming Demons Over Europe и Wings of Destiny я в расчет не беру, так как они ужасны) не появилось ни одного стоящего авиасимулятора, посвященного Второй мировой войне. Прошло уже почти два года, а мы все еще гоняем "мессера", "спитфаеры" и "мустанги" в хитах прошлых дней.

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Дата выхода	IV квартал 2000 года

Ожидалось, что выйдет продолжение European Air War – Pacific Air War, где местом действия станет небо Тихого Океана (простите за каламбур). Но доходы от продаж EAW позволили Microprose выпустить PAW отдельным бесплатным патчем. Это, конечно, хорошо: забота, так сказать, об игроках и тому подобное, но вот что делать тем, у кого нет Интернета?

А вот "мелкомягкие" решили пойти другим путем (кто бы сомневался), и как всегда хотят урвать побольше деньжат, выпустив продолжение MSCFS в качестве полноценной игры.

Но все же я не прав. Нет, не ругать нужно Microsoft, а наоборот хвалить, ибо разработчики решили не просто переделать старый хит, они осмелились приступить к созданию нового проекта. О том, что работа над Microsoft Combat Flight Simulator II – Pacific Theatre идет полным ходом, я знал еще летом прошлого года, но вот то, что уже в этом сентябре игра будет готова, выяснилось совсем недавно.

Скажи, кто твой director, и я скажу - кто ты (к играм Ромеро не относится)

Из названия следует, что в игре будут освещены события, произошедшие над Тихим Океаном. Тут будет и памятная бомбежка Pearl Harbor, и в сотни раз более страшная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки.

С одной стороны японцы, с другой – американцы. Лично я буду играть за Японию, потому что только в двух странах мира есть такое понятие, как "воздушный Таран" (вторая страна – Россия). Впрочем (позволю себе отвлечься), подход к исполнению этого рискованного :) приема в указанных странах несколько рознился. Русские асы, тараня, старались сделать так, чтобы противник был сбит, а сам ас остался в живых. Японцы даже не пытались выжить, они смиренно принимали смерть.

Microsoft со свойственной им дотошностью долго выбирали, кого же назначить руководителем столь многообещающего проекта. К счастью, главным был выбран Такер Хэтфилд (Tacker Hatfield). Вы спросите, почему я так счастлив? Да потому, что Такер в свое время возглавлял коллектив, создавший Red Baron 2 и Red Baron 3d – игры, которые лично я по сей день считаю лучшими авиасимуляторами за всю историю существования компьютерных игр.



Сам Такер был недавно уволен из Sierra в связи с нашумевшим сокращением штата. Хэтфилд (*сдается мне, что это вовсе не брат Джеймса – Л.Т.*) также участвовал в разработке других известных симуляторов, таких как Command: Aces of the Deep, Aces over Europe. А в Silent Thunder он даже был заместителем руководителя проекта.

Такер Хэтфилд относится к играм не только как к средству развлечения, он рассматривает их и как род образования. Если сценарий основан на исторических фактах, то события должны быть тщательно и корректно воспроизведены в игре. Вспомним Red Baron 2, где кампания протекала в полном соответствии с историческими реалиями (между миссиями демонстрировались небольшие отрывки из документальных хроник, освещались даже такие события, как "Брусиловский Прорыв" и Великая Октябрьская Революция). А какая великолепная база данных на всех асов Первой мировой, с полным досье на каждого из них содержалась в игре! Надеюсь, хоть что-нибудь похожее мы увидим в MSCFS II.

Многие смеются, когда слышат, как какой-нибудь американский подросток на вопрос, кто брал Берлин, отвечает: "США или Англия, а может, Италия с Францией..." - а вы тычете пальцем и кричите: "Вот Бивис-то где!". А хорошо ли вы знаете историю войны, которая происходила на просторах Тихого Океана между американцами и японцами? Если вас спросить, что такое "Ангельский Дождь", или что произошло на крейсере "Миссури", после бомбардировки Хиросимы и Нагасаки, сможете ли вы ответить? Если нет, то осмелюсь предположить, что вы ничуть не лучше того американского подростка. Надеемся, что исторической стороне проекта Хэтфилд уделит не меньшее внимание, чем это было в "Бароне".

Семь раз отмерь, один раз... расстреляй

Немалый оптимизм вызывают обещания разработчиков касательно системы повреждений самолета, идущего на экстренную посадку. В принципе, ничего нового в этом нет, и в WW2 Fighters и в EAW приземление на поврежденных шасси или даже на "пузе" была проработана тщательно. Но ни в одной игре не было экстренной посадки на авианосец. Представьте себе, закрылки повреждены, шасси заклинило, самолет кидает из стороны в сторону, и вы идете прямо на авианосец, наивно полагая, что удастся сесть...

В свое время мне довелось лицезреть хроники Второй мировой, в которых были показаны экстренные посадки американских самолетов на авианосцы. Зрелище то еще, доложу я вам. Оказывается, приземлиться (ну не припалубиться же!) на эту не очень большую площадку на поврежденном самолете не просто сложно, это практически нереально. Из более чем сорока попыток посадить поврежденную машину на авианосец, успешными оказались лишь три, причем слово "успешными" используется только в случае, если пилот остался жив. Про самолет даже и говорить не приходится. Если все, что обещают разработчики, окажется воплощенным в жизнь, то нам придется осваивать технику посадки а-ля "пеликан" (кто видел, как плюхается на воду эта птица, меня поймет).

В MSCFS II обещает оказаться очень хорошо проработанной не только техническая сторона повреждения самолета, но и визуальная. Разработчики заявляют, что можно будет отстреливать крыло дюйм за дюймом, появится возможность "убрать" хвостовой руль. Но ничего не говорится о возможности пристрелить летчика в кабине самолета. Неужели в новой игре, как и в предыдущей, пули будут пролетать сквозь пилота, не задевая, будто он дух святой? Надежда на лучшее все же есть. Вспомните, грамотную проработку повреждений в Red Baron. Кажется, Такер не должен упасть в глазах игроков.

А вы бомбили белый дом? Нет? Скоро будете!

В MSCFS II нам разрешат полетать не только над Тихим Океаном и Японией, но даже (барабанная дробь) в небе Соединенных Штатов Америки. Разработчики обещают игрокам уникальную возможность разбомбить Белый Дом или мост "Золотые Ворота". О чем говорят такие заявления?

Ну, во-первых, о высокой детализации земной поверхности. Во-вторых, развитие кампании в игре будет полностью зависеть от успехов игрока (то есть, если будете воевать успешно, со временем ваши бомбы упадут и на США, а если же будете летать как пья-



ный какаду, все закончится подписанием на "Миссури" пакта о капитуляции). В-третьих, в игре не будет строгой последовательности миссий. Microsoft перешли к динамично развивающейся кампании.

Нам также предоставят возможность самим планировать миссии, используя mission builder, которым ребята не устают хвалиться.

Противник

AI – слишком интеллектуальный, чтобы быть искусственным, и слишком искусственный, чтобы быть интеллектуальным.

Опять будем напрягать память, и вспоминать первую часть игры. Гордостью MSCFS – великолепный интеллект противника. Враги не были особо круты, не умели летать как асы, но зато они были очень "человечными". Компьютерные пилоты в первом MSCFS ошибались, как люди, они могли потерять свой самолет в штопоре, могли упустить вас из виду, могли не рассчитать возможностей машины и на очередном вираже на малых высотах вписаться в землю.

Что готовится в новой игре? Давайте послушаем разработчиков: "Огромная работа была проделана над решением стандартных проблем. Улучшены некоторые тактические умения AI. Пилоты будут выходить из боя, если у них останется мало горючего или полностью закончатся патроны. Много времени уделено разработке тактических боев, теперь искусственные летчики будут лучше действовать в команде, выбирать наиболее уязвимую жертву. Мы решили проблему, с которой столкнулась предыдущая команда - научили AI следить за мощностью двигателя на виражах. Некоторая работа была проведена в области наземных и наводных атак, в частности уделено пристальное внимание созданию алгоритма торпедных атак".

На чем нам предстоит летать

Список доступных машин впечатляет. Это и P38f Lightning, и F4F-4 Wildcat, и F6F-3 Hellcat, и F4U-1A Corsair, и A6M2 Zero (в списке модификация A6M5 Zero), и даже N1K2 George. На этих машинах дозволено полетать.

В игре есть еще несколько самолетов, которые можно только сбивать. Вот перечень таких летательных аппаратов: Ki-43b Oscar, B5N2 Kate, TBD-1 Devastator, D3A1 Val, SBD-2 Dauntless, TBF Avenger, G4M2 Betty, B-25d Mitchell, C-47 Dakota, P-39 Aircobra (полетаем на самолете легендарного Кожедуба) и B-24D Liberator. О графическом исполнении машин говорить пока рано, так как даже на скринах просматриваются баги.

Говоря о виртуальной кабине, ребята из команды Такера клянутся, что более детализированного кокпита мы не увидим нигде. Обещано сделать кабину интерактивной.



Я пытался выведать, знают ли разработчики о том, что японские пилоты, садясь в самолет, брали с собой свои Катаны, так как по японским поверьям в самурайском мече живет душа каждого мужчины. Лично я попытаюсь найти Катану в кабине, и если все объекты будут, как заявлено, интерактивными, то что в таком случае можно будет делать ею – пускать в ход, когда кончатся патроны :) *(делать харакири – Л.Т.)*?

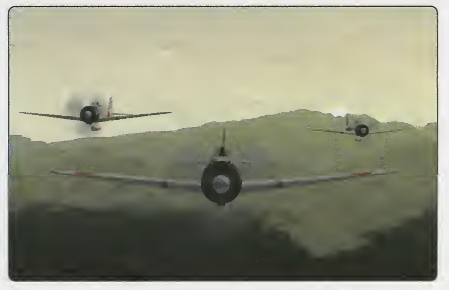
1000 мелочей

"Если в игре есть неприятные мелочи, она никогда не станет хитом, мы делаем хит, и каждую мелочь будем разбирать подробно", - говорит Такер Хэтфилд. Свежо предание, конечно, но за этими словами стоит не только талант команды Такера, но и миллионы БГ и Microsoft.

Например, самолет можно успешно посадить на воду, если правильно подобрать угол и обязательно открыть закрылки. Или можно "черпнуть" воду теми же закрылками и при этом продолжить полет.

Отдельного упоминания стоит mission builder. Была выделена целая группа программистов, которые работали исключительно над этой частью игры. Я видел скриншоты и могу сказать, что интерфейс бесподобен, причем от количества всевозможных опций просто рябит в глазах. Вот что говорит ответственный за эту часть проекта Rob Brown: "Мы сделали то, о чем просили многие игроки. Возможность создавать комплексные миссии позволит создавать целые кампании. Хотите воссоздать атаку на "Жемчужный Порт", нет проблем: Гавайские острова есть в картах MSCFS, и все типы кораблей, что были потоплены в тот черный для Америки день, в игре также присутствуют". Остается добавить, что именно благодаря mission builder, SU-27 Flanker до сих пор живет на винчестерах игроков.

Подводя итог, рискну предположить, что игра будет хорошая, но с недостатками. В общем, ждем сентября и надеемся, что энтузиазма команды Такера хватит на создание шедевра. ●



Леонтий Тютелев

Deutschland Europa Meister 2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Dovilex
Разработчик	Dovilex
Системные требования	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Celeron 233

Нет, веселые ребята работают в конторе Davilex! Так поглумиться над сборной своей страны по футболу могли только люди, ничего не воспринимающие всерьез, либо оракулы, предвидевшие позор сборной Германии на прошедшем недавно в двух странах чемпионате Европы и пытающиеся предостеречь команду.

Глупый тренер

Внимание, дорогие читатели! Произошло воистину эпохальное событие. Даже не произошло, оно нагрянуло, нежданно-негаданно. Футбольный симулятор впервые в истории обзавелся литературным сюжетом. Очень, надо сказать, незамысловатым, даже глупым. Читайте дальше, и вы поймете, почему я считаю, что в Davilex работают халявщики-ростоманы. Нормальный человек такое выдумать просто не смог бы.

Главный тренер сборной команды Германии по футболу накануне чемпионата Европы поехал отдыхать на Канары! Ну, как вам завязочка, а? Представьте, какой резонанс вызвала бы поездка нашего Романцева на отдых в Сочи в то время, когда сборная должна была начать подготовительный цикл к чемпионату. Впрочем, все это еще ягодки. Самое главное впереди.

Так вот, вдоволь накупавшись в теплых волнах океана, отъев немаленькое пузо и изрядно загорев, наш коуч засобирался обратно, чтобы успеть, по всей видимости, к самому началу чемпионата. И тут случилось страшное. Разыгралась ужасная, продолжительная буря, и все попытки улететь с островов обратно на материк пришлось оставить. Что делать? Кто виноват?

Но недолго тренер мучился в сомнениях. Он уселся перед видеокамерой, включил ее и составил приветственную речь, в которой обратился к вам, то есть игроку, сидящему за Deutschland Europa Meister 2000. Потом данный, кажется, тяжеловатый, файл был отправлен вам по электронной почте. Вместе с предложением возглавить (на время) национальную команду. Круто, слов нет.

Романтический футбол

Естественно, мы с гордостью принимаем предложение. И вот в подчинении игрока оказывается псевдосборная Германии. Почему "псевдо"? Все очень просто и грустно. Игра не хвастает лицензией, а следовательно, фамилии и имена игроков сборной авторами безжалостно исковерканы. Впрочем, понять, кто есть кто, конечно же, можно.

Deutschland Europa Meister 2000 содержит в себе кое-какие тактические заготовки, несколько типов построения игроков на поле и некоторые другие возможности. Но вы можете не радоваться и не потирать руки в ожидании "футбольного пиршества". Все, что необходимо для достижения красивой победы над любым соперником, – это клавиши управления (стрелки) да кнопка ответственная за удар. Жутко интересно!

А ведь я, наивный, еще пытался наладить комбинационную игру, научить этих "чурбачков" из игры действовать командно! Они не понимали, они не хотели. Почему? Потому что это не предусмотрено программой. Суть в другом.

Можно добежать до вратаря, цинично его обогнуть и перекатить мяч через ленточку

Свисток арбитра - и игра началась. Мы начинаем с центра поля. Мяч оказывается у немецкого центрфорварда. Что необходимо сделать в такой ситуации? В Deutschland Europa Meister 2000 - просто начать движение вперед. А когда защитники обороняющейся команды начнут выбегать навстречу, чтобы попытаться отобрать мяч, нужно лавировать между ними, как слаломист-горнолыжник между флажками. И что самое интересное - противники ничего не могут с вами поделать! Их нелепые подкаты вызывают смех. Так можно добежать до вратаря, цинично его обогнуть и перекатить мяч через ленточку. Бить по воротам строго не рекомендуется. По причине того, что игроки даже с двух метров нередко заряжают "по воробьям".

Использование столь хитрого "финта" дает стопроцентный результат. Обыгрывается любая команда. Чуть позже выяснилось еще и то, что немецкий "симулятор" не умеет определять положение "вне игры". Пасы за спины заснувшим защитникам проходят безнаказанно. Голы сыплются в ворота оппонентов сборной, как пшеница в закрома Родины.

Никудышно

Интерфейс проекта сер и неприметен. Одно хорошо: начать развлечение можно быстро и без помех. Так же просто можно покинуть игру. Графические настройки отсутствуют. Изменить раскладку клавиатуры или геймпада нельзя. Да и не нужно. Напомню, что в наличии четыре направляющих стрелки, пас и удар. Без комментариев.

При работе над графикой не использовался прием Motion Capture. Движок ужасен, но быстр. Количество движений игроков сведено к минимуму. При взгляде на поле складывается впечатление, что выступают либо роботы, либо зомби. Комментарии – строго на немецком языке. Однообразны, но очень эмоциональны.

Игра смешная. Очень. Но (вы не поверите) в первое время громить соперников одним игроком было очень занимательно. Но когда это проходит, понимаешь, что перед тобой - ... Впишите вместо многоточия самое ругательное, по вашему мнению, слово и направьте, аккуратно вырезав, мне. Проведу конкурс.

Reckless Driver комментирует: "Шнеля, шнеля, ханде хох, я, я. Дас ист фантастиш!"





Reckless Driver,
Reckless Biker Трактористт

F1 World Grand Prix – 1999-2000 Season

- Ну, стало быть, здорово, господа журналочитателя. Дедушка я старенький, прославился в былые времена лихимя поездочками на заводском, понимаешь ли, "каблучке". Как сейчас помню, тормознут меня, бывалочи, мянты на перекрестке, а я, ядрить, замест того чтобы спокойнехонько подъехать, как дерну ручничок-то да бочком-то как подам! На тракторе, опять же, пошалить бы не прочь. В колхозный гараж любил я на дыбах въезжать. А уж погонь сколько было... Все и не упомнить! И ходки, стало быть, ввиду энтого случались. Вот...

- Так, дед, ты давай не отвлекайся, ядрить твою налево. Я тебя зачем сюда посадил, а? Правильно, чтобы ты поделился впечатлениями о новой игре про первую Формулу. А ты чего?

- Ну, все, все, внучочек, счас ешшо чуть-чуть. Так вот, стало быть, таперича-то я стар ужо. Костям невмоготу метаться на всяческих там сиденьках типа "рекара" да бараночки упругия типа "спарка" крутить. И закручинился я без автомобилины-то. Да внучок не дал загнуться. Иди, говорит, дед, поиграй в игрушки компьютерныя. С тех поров я от компа ни на шаг. Во все переиграл. Опыт накопил. Как-то про "нидфоспид" четвертый заметочку подал. И теперь вот напишу статеечку обо формульных состязаниях. Слухайте сюды...

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Eidos Interactive/Video System
Разработчик	Lankhor
Дата выхода	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Дата выхода	Pentium III 500, 96 Mb RAM, 3D (32 Mb), Windows 95/98

Помолясь, взял я литр спирту

Так уж у нас с бабкой повелось. Принесет внучок мне новый диск, и не могу я удержаться, чтобы не отпраздновать как следват знто событие. Прикрикну-то на старуху свою: "Тащи, бабка, чарку!". Принесет, родная. Сядем мы и разопьем вместе литрушку-другую чистейшего народного спирта. А потом я усаживаюсь за штуковину чудную – мониторину и бяру в ручищи чудо-джойстик. И играю.

На этот раз все так и вышло. Распили мы с бабкой литрушку зтилового, и приступил я к твореньицу заокеанскому.

Давно приметил я, что много в последнее время на игровых полях произвелось игрух-то формульных. Ихто много, а вот толку, что твой кот наплакал. Достоинство не уронила только последняя симуляторина по кликухе, как яе, ядрить... А, во! "Фз1 2 да три нуля"! Там чин-чинарем все было. И зрителя на трибунах визжали, и я почуял хороший кайф от правдивой езды на заднем приводе. Прям как на моем "каблуке".

И вот внучок снова притащил. На, говорит, дедуля, погамься, да материал в редакцию в срок сдай. Я, говорит, ужо подустал на енти формулы смотреть, словарный запас; говорит, иссяк. А уж Тютель (начальничек его непосредственный) и вовсе задолбался.

Ну, а мне, старику, ничегошеньки, окромя уважения да внимания, не надо. Принялся я за труд праведный... о результатах вам поведаю.

Проклятый склероз!

Сам бы ни в жисть не вспомнил, да бабка, молодец, подсказала. Оказвается, разработчик с диковинным имечком "Ланкхор" ужо мутил игруху про Формулу. Кликали ее тогда Official F1 Simulation. Средняго пошиба был товар. Дажо похуже обычнаго уровня планки качества. И вот она – вторая попытка.

Ну, чяго тут по правде можно сказать? Очевидно, что помастеровитей стали разработчички, опыту поднабрались. Отныне их проект на редкость смазлив и въедливо правдоподобен. Одно плохо – тормозит игра покрепче моего ручничка. Что негоже для продукта массового потребления.

По мне так хлавное, чтоб человек был такой, чтоб с ним хоть в разведку, хоть ночью по бабам

Игруха лицензирована, и енто лихо. Жаль, что в Формуле буржуйской до сих пор нету нашенского пилота. Лично я бы посадил в болид отечественного мужика Фоменку. Уж он-то бы задал всем жару. Ладно б не выиграл, зато на конференции типа "пресс" все бы у няго изрядно повеселились. А так... Симпатизирую я, конечно же, смелым в душе гонщикам. Тем, кого не стыдно представить за рулем маго классического "каблучка". Стало быть, играю я обычно за лихого парня из горной Ирландии – Эдика Ирвина.

На сей раз он тута, но вовсе не на "Джагуаре", а на прошлогодней "Фяраре". Ну и хрен с ней, с "Фярарой".



● Видок-то куда как необычный. Прямо из глозенок пилота!



● Я и без колесо – хоть кудо!

По мне так хлавное, чтоб человек был такой, чтоб с ним хоть в разведку, хоть ночью по бабам.

Шик, ядрить!

Я напрягся, ознакамливаясь с заставкой. Лихо все обставлено! Кажут глаз Мики Хаккинена, а опосля под злектронную гармонику запускают кадры из гонки. Круто там финский товарищ всех обставляет! Как я в молодости! А потома – междумордие! И тама все так приятно движется, подмигивает и перемещается, что мы с бабкой от умиления прослезилися.

Гран-пря!

А для начала (забыл я сказать-то) мною был прочесана и разведана область графических настроек. И разрешеньев тьма-тьмущая, и включить али отрубить тот-иной зффект играющему под силу. В общем, игра идет на компромисс, вызывая симпатию. Однако компромисс найти оказалось труднехонько. Уж больно запросист проект. Коли жалаете разрешение повыше да еффектов поболе, бягите в лабаз компьютерный и выкладывайте деньжонки за третий "пенек" да 100 метров памяти. Приснопамятная "Г-Форса" также не помешает. А ежели конфигурация скромна, ставьте старинное 512 на 384, убирайте еффекты и только таким образом уповайте на средний... з-з-з-з... "фзпззс".

Можно задействовать глазенки пилота, и тогда мы узрем узенькую бойницу шлемака и все в синем цвете

И настроек тебе воз унд маленька тележка! И графических опций – зажрешься, как плохиш! Все трассы, все машины. Все здесь и ешшо раз все!

Уровень менюхи выдержан в традициях хитовой игры. Кажда мелочишка облюбована и выстругана с тщательностью и усердием, за кои труд программистов я зауважал.

Налицо многочисленные опции помощи. Ежели ты пилот неграмотный, то компьютер тебе пособит. Есть уровень аркадный для зелененьких новичков. Они порадуются простенькому управлению и туповатым соперничкам.

Много обычных режимов погонялок: и единожды выступить можно, и чемпионат на себя взвалить не возбраняется.

На радостях крикнул я своей бабке: "Бабка, давай еще по спирту, да огурцов мне принеси малосольных!". Вдарив по рюмашке-другой с моею жаной, решили мы запустить гран-прю.

Итак, поставив плохой графон, уселся я поудобней (играю всегда на кресле из маго "каблучка": без него несподручно) и взялся за руль. Установочку я придумал сам: и педальный узел, и бараночка перекочевали с верного "каблучка". Поехал я удивлять бразильскую публику. Нравится мне бразильская дорога - и все тута!

Сперва несказанно изумился я диковинным видам, кои прядлагаит игруха. Можно задействовать глазенки пилота, и тогда мы узреем узенькую бойницу шлемака и все в синем цвете. Да окромя всего, голова гонщика в поворотах будет вертеться, всячески сбивая нас с панталыку. Хотя, ежели попривыкнуть немного, получается весьма забавно.

Машина едет как-то непонятно. Вроде бы, все при ней. И поворачивает немного недостаточно, и, если чуть что, сразу несется в гравий. То бишь, дает познать сурьезный симулятор. А с другой стороны, показалося мне, что управление как бы не натурально. Неправильно машина ведет себя в некоторых ситуациях. А уж если прибрать к ручкам джойстик али клаву, то и вовсе станет заметно, что физическа модель грубовата. От нажатий стрелочек на клавиатуре авто начинает прыгать из стороны в сторону, как раллийная машинка из Rally 2000. Инымя словами, старенького дедульку такое положение не порадовало.

А что творят вороги! Без понятий живут, беспредел на трассах чинят. Прут, знай себе, напролом, отца-батьку во мне признавать не хотят. Как результат – часты столкновения.

Худо!

Ну, давайте, что ли, результат по новехонькой игрушеньке. Название уж больно длинное, повторять его мне невмоготу. Итак. Нова Формула от разработчика странненького по имени "Ланкхор" не в сравнение лучше старой, которая была первой. Это очевидно. Игруха настроем посерьезней, качеством проработки поглубже. И все при ней. Чудная, расписная графика, много режимов игровых, полная лицензия, чуткия настройки... только портится весь кайф двумя плохими вещами. Первая – знто жуткая заторможенность видов на мир виртуальный. Ну а вторая – средней руки модель поведения болидика. И ешшо забыл я вам поведать о загадочной... з-з-з-з... алхоритме (!) повреждений. С оторванным колясом катил я себе по трассе, в ус не дуя, разве что, глумясь, не стал на гармонике песни военные распевать.

Неплоха, кажись, игруха, однако "Формула 1 2000" от "ЕА Спорт" все же куда как лучше. Таково мое личноя мнение!

Комментарий Reckless Driver'a:

"Прав дед, куда деваться! Лучше, чем у себя раньше, но все равно хуже, чем у других сейчас".



Игровой интерес	●●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○○
Реализм	●●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.8

Время освоения: около 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Urlaub Racer

Иногда я еду в гости к ..., который обитает за городом. Это, в принципе, ничего. Но иногда я еду к нему в пятницу вечером. И это плохо. Как вы думаете, почему? Нет, не "почему?", а "кто?". Это они – гроза всех автомобилистов, даже таких смелых и отважных, как Reckless Driver. Они – это ДАЧНИКИ!!!

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Davilex
Разработчик	Davilex
Дата выхода	Pentium 200, 32 Mb RAM
Дата выхода	Celeran 366, 64 Mb Ram, 3D (16 Mb), Windows 95/98

Левая полоса прочно забита повозками, доверху загруженными стульями, старыми одеялами, ботаническими мини-садами, колясками и прочей домашней утварью, которую дачники еженедельно перевозят туда-сюда-обратно. Ты обгоняешь неуступчивый поток справа, и каждый раз видишь одну и ту же картину. За рулем восседает надменный и уверенный в своих силах дачник и упорно рулит. Он не может свернуть с намеченного курса. Его ждет дача.

Суть последнего этапа конкурса заключалась в том, что "кто первый, тому и палатка"

Дачники периодически сталкиваются, устраивая заторы, скапливаются у пунктов продажи растений. Они мешают и раздражают.

Вы спросите, к чему это я? Дело в том, что мне поручили написать рецензию на игру про... дачников :(.

Дача по-европейски

В Европе тоже есть дачники. Только почему-то мне кажется, что они поцивилизованнее наших. Впрочем, за границей и дороги получше, и полиция не только за превышением скорости следит. Нормальным поведением в кругу заграничных дачников считается поездка на так называемый кемпинг. То есть не на дачу, а в один из палаточных городков, которые организовываются в красивых курортных местах.

Вот и в нашей игре несколько дачников устремились на отдых. Все они, благодаря немецкому телешоу, получили право участия в розыгрыше одного-единственного, последнего места в самом супер-пупер кемпинге сезона и вышли в финальную часть соревнования. Суть последнего этапа конкурса заключалась в том, что "кто первый, тому и палатка". Итак, соревнования наперегонки начинаются. Каждый заезд превращает участников в героев очередной серии телешоу, которое смело можно окрестить как "ралли дачников".

Герои телешоу

Игроку предлагают выбрать героя (героев), которыми он собирается управлять впоследствии. Выбор оригинален. Девушка-туристка на трехдверном "Гелендвагене" изумительного сиреневого цвета с прицепом, на котором установлен водный скутер. Типичная бюргерская семейка, которая волочит за собой большой фургончик, где можно чудно заночевать. Дачник-одиночка на "сарае" Volvo, доверху набитом различной отпускной поклажей. Есть еще старинный "Ситроен", напоминающий букашку. Он, пыхтя изо всех сил, тащит огромную тележку, умудряясь поспевать за более мощными оппонентами.

После того, как вы определитесь со средством передвижения, шоу начнется. Ведущий представит участников, и вот он – первый этап. Игрока сразу же ставят в неравные условия с противниками. Для того чтобы пройти участок, необходимо обязательно занять высшую ступень пьедестала.

Надо сказать, что в Urlaub Racer есть не только прямые трассы, но и кольцевые, а это с точки зрения общей идеи игры несколько странно.

Дизайн треков рискну назвать удачным. Дороги являются обычными участками "гражданских" шоссе, которые проходят, так сказать, "по городам и весям". Типичный пример трассы в Urlaub Racer: много развилок с альтернативными вариантами прохождения, потоки автотранспорта, которые всячески вставляют палки в колеса бешеным дачникам, лояльная, пассивная полиция (лично меня так ни разу и не арестовали) и очень милые задние планы.

Кое-что об усовершенствованиях

Специально для заездов был приглашен механик, который проводит тюнинг вашего автомобиля в независимости от того, является ли машина современным "мерсом" г-класса либо архаичным французом от компании "Ситроен". Немного нелогично также и то, что тюнинг действует только на



● Полиция дремлет



● Некаторые несаатветствия в размерах машин: маленький "Твинга" больше "Гелендвагена"

протяжении одной гонки. Затем предстоит снова проворачивать апгрейд.

На каждой машине стоит турбина. Только вот действует она не постоянно, а по приказу игрока. Специальные бонусы, которые раскиданы по трассе либо на полках магазинов, добавляют вам запас ускорения.

Ну, и если уж речь зашла о магазинах, то знайте, что денег в игре нет. Оплата за апгрейды осуществляется тамошней валютой под названием "солнышки". Круглые желтые "купюры" различного достоинства в избытке разбросаны на дорогах и прилегающих к ним обочинах.

мость, сильно мешая нормальному, прямолинейному движению. А самое главное, выглядит такая машина очень забавно. Теперь представьте себе, что четыре дачника несутся вместе, сея разор, хаос и беззаконие на цивилизованных европейских трассах! Идея мне нравится. Ждем развития в следующей части.

Вы знаете, залихватские средства передвижения дачников дадут сто очков вперед машинам-убийцам из Carmageddon или Interstate. И все почему? Да только потому, что вид дико несущегося автомобиля с виляющим прицепом, который переворачивает мирно едущие автобусы, раскидывает по обочинам маленькие легковушки и смело подрезает конкурентов, очень впечатляет. И в не меньшей мере веселит, что для аркады немаловажно.

Усугубляет картину уже упомянутый выше вид разнузданной толпы машин с прицепами и фургонами, несущейся по трассе и "уничтожающей все на своем пути"

Кроме того, опытный аркадник не упустит возможности воспользоваться такими полезными штучками, как ремонт на месте, временное гиперускорение (скорость доходит до двухсот километров в час), остановка всех машин соперников (незаменимая вещь), которая вместе с "турбой" позволяет создать неплохой задел для будущей победы.

Дачный беспредел

Я не знал, что быть дачником так весело, что обычный прицеп за машиной может доставить столько удовольствия. Слабость к женскому полу стала поводом для выбора внедорожника от "Мерседес" и привязанного к нему веревочкой скутера на тележке. Нет, определенно, испытываешь новые впечатления от управления машиной с повозкой. "Хвост" постоянно мотается из стороны в сторону и ухудшает управляе-

Тут стоит замолвить пару слов о противниках. У авторов получилось то, что не так часто удается создателям аркадных гонок. Они создали сбалансированных оппонентов. С противниками интересно соревноваться. Если игрок "поймает" пару столбов и отстанет от главной группы, наверстать упущенное будет очень и очень сложно. Если же он с самого начала включится в борьбу, то непременно получит много удовольствия. Компьютерные оппоненты - настоящие сорвиголовы. Причем в их действиях, помимо видимого безрассудства, читается и холодный расчет. Они рискованно, на грани фола, проскакивают гражданский автотранспорт, используют развилки альтернативного прохождения и при этом успевают навредить игроку. Усугубляет картину уже упомянутый выше вид разнузданной толпы машин с прицепами и фургонами, несущейся по трассе и "уничтожающей все на своем пути".

Перца добавляет и мирный автопоток. Удалось выявить следующую закономерность: с прилегающих территорий на главную дорогу машины выезжают именно тогда, а вернее, за мгновение до того, как этот участок проедет игрок. Вот и приходится в дополнение ко всему проявлять качества заправского слаломиста.

Управление, к слову, не без греха. Скажу сразу, оно могло быть на порядок лучше. Однако со временем вы почувствуете все нюансы и будете не прочь прочертить поворот в эффектном контролируемом заносе либо филигранно объехать столпотворение второстепенных машин.

Все познается в сравнении

Графическую сторону проекта никак нельзя назвать "вчерашним днем". Но, с другой стороны, ничего беспрецедентного тут тоже нет. Яркие, сочные текстуры окружающего мира – это первая "галочка" в графе "плюсы". Приличные эффекты освещения – вторая. Узнаваемый мирный автотранспорт – третья. Нелишним кажется и приличное быстродействие. Что могло быть лучше? Во-первых, модели автомобилей. Во-вторых, неплохо было бы сделать некоторые объекты заднего плана более детализированными, но в таком случае мы, скорее всего, лишились бы части быстродействия.

Звук пытается поддержать атмосферу телешоу, и это у него получается только в перерывах между гонками. Там мелодии действительно уместны. А вот в процессе игры музыку лучше отключить. Что же касается эффектов, то каких бы то ни было "сверхнорм" не замечено.

Игра интересна новой тематикой. Хорошо и то, что авторам удалось неплохо реализовать задуманное. Перед нами наглядная иллюстрация того, что отечественные дачники все же не так страшны, как их малюют. Они ангелы по сравнению с коллегами из Urlaub Racer.



Reckless Driver

Suzuki Alstare Extreme Racing 2000

Я терпел, и терпение мое оказалось вознаграждено. С лихвой. Теперь я доволен, спокоен, умиротворен.

А все почему? Да потому, что люди правильные нашлись. И игру правильную сделали. Это не новые лица, а очень хорошо забытые старые. Да и игра, в общем-то, тоже не нова – перед нами римейк стародавнего Redline Racer.

Жанр	Аркодные мотогонки
Издатель	Ubi Soft Entertoinment
Разработчик	Criterion Studios
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D, Windows 95/98
Рекомендуется	Celeron 333+, 64+ Mb RAM, 3D (16 Mb)
Multiplayer	Split-screen, сеть

Я терпел, с болью в сердце наблюдая, как в корне неправильные разработчики и поразительно недальновидные издатели накачивают уставшего геймера симуляторами соревнований на спортивных супербайках. Кажется, был такой промежуток времени в начале года, когда эти игры рождались на свет божий чуть ли не каждую неделю. А что толку? Кто в них играл? Конечно же, почти в каждом проекте был аркадный уровень, предназначенный для простого игрока, но, знаете ли, антураж немножко не тот.

Вот и получилось, что, с тех пор как появился во всей красе самый первый Moto Racer, больше ничего достойного, интересного, затягивающего бурным геймплеем (и вместе с тем связанного с чудом техники - супербайком) не выходило.

Раньше всех проснулись в Criterion Studios. Сняли с полки запылившийся диск с Redline Racer (графический культ зпохи первого 3Dfx), прикинули в уме, что сегодня проектов таких нет вообще и связались с Ubi Soft. Покумекали с тамошними маркетологами и, недолго думая, сотворили римейк. Причем очень удачный.

No matter

В силу ряда причин, новую игрушку не стали называть RR 2. Просто решили сотрудничать, как зто сейчас модно, с настоящей спортивной мотоконюшней. Выбор пал на Suzuki. Получился очень странный гибрид. Помесь аркадной гонки и реальных спортивных мотоциклов известной и очень уважаемой фирмы.

Справедливости ради стоит сказать, что соседство с людьми, которые на собственной шкуре познали все стороны современного мотоспорта, никоим образом не повлияло на аркаднонастроенных товарищей из Criterion. Они остались верны принципам первой своей игры настолько, что неискушенный игрок, посмотрев в действии оба проекта, возможно, не сумеет отличить один от другого. Однако различия все-таки есть, и их нельзя назвать малозначительными.

От души

Игра не перегружена деталями. Вас не заставят долго и нудно лазить по дебрям интерфейса, чтобы определиться, наконец, с уровнем сложности, познакомить компьютер со своим именем и (если хватит места) отчеством, убрать или поставить опции помощи и так далее...

(И тут началось спонтанное отступление... - Л.Т.)

...Я как-то уже говорил, что некоторые, особо аркадноодаренные, проекты сотворены грамотными разработчиками по принципу "наливай да пей". Иными словами, за образец в таком случае берется самый натуральный, в полный рост, игровой автомат, который охотно жрет металлические жетоны, предлагая нам взамен свое нутро. Он разрешает нам ровно три минуты поиграть в себя. Но зти три минуты того стоят. Мало того, они стоят трех часов игры в обычный нудный симулятор. Настолько продуманно глуп, примитивен и вместе с тем манящ игровой процесс, что вы, потеряв рассудок, бежите к кассиру и берете еще потных железных кругляшей: "Еще, кассир, еще!".

Адепт "пи-си" мнит себя прошедшим через все круги виртуального ада. Увидев тридцать неумных оппонентов, простую трассу и столь нелюбимый (особенно раньше) чекпойнт, он "морщица", "изгибаеца" в судорогах, свидетельствующих о скором начале рвотного процесса, и, утирая пену со рта, из последних сил выдавливает из себя многозначительное: "ИМХО, это суксь!". Так вот, если вы, прочитав зто, подумали, что RD – какой-то не такой, несет чушь анти-писишную, то дальше можете не читать. Чушь получит развитие.

Итак, продолжаем разговор. Я придерживаюсь мнения, что все то, что хорошо, имеет право на существование.

Он "морщица", "изгибаеца" в судорогах, свидетельствующих о скором начале рвотного процесса, и, утирая пену со рта, из последних сил выдавливает из себя многозначительное: "ИМХО, это суксь!"

Если алгоритм доставления игроку приятного времяпрепровождения зародился на игровых автоматах (которые, как считают некоторые, еще хуже, чем приставки) и теперь прижился на ПК, не надо его гнать, не надо презирать. От вас требуется только сесть за комп и попробовать воспользоваться продуктом умственной деятельности человека (уверяю Вас, читатели, этот человек наверняка был умнее многих из





● Вы не видите ничего необычного? Нет? Посмотрите но качество покрытия

Вас), создавшего данную игру. Поверьте мне, вы получите кайф. Но только в том случае, если сможете отказаться от предрассудков. Играет же PC-братия в Final Fantasy - и ничего! Естественно, бывали проколы. Однако, как показывает практика, чаще всего они приходились на попытки сразу и громко заявить о себе тех, кто ничего по большому счету в этом бизнесе еще не сделал.

мым и однозначным, как единственная извилина so-called головного мозга Кинг-Конга, отвечающая за половой рефлекс. Так и есть.

Когда я понимаю, что за проект попался в мои лапы, мне хочется лишь одного: чтобы на клавиатуре появилась одна очень большая, мигающая красная кнопка. Чтобы я мог изо всех сил садануть по ней кулаком - и (без всякой загрузки) вдруг заиграла бы громкая, агрессивная электронная музыка и пошел бы колбасный игровой процесс, с обязательным взрывом всего и неимоверной скоростью передвижения.

Когда я понимаю, что за проект попался в мои лапы, мне хочется лишь одного: чтобы на клавиатуре появилась очень большая, мигающая красная кнопка...

Но, вернемся к нашей игре, ибо она, прослушав эту гневную речь, уже жаждет показать себя во всей игрово-автоматно-приставочно-развлекательной красе!

Интерфейс "мозги Кинг-Конга"

Сталкивались ли вы когда-нибудь с игровым автоматом? Если да, то вы наверняка знаете, каков там интерфейс и что есть "самое-главное-действие" для начала игры. Естественно, "суньте монетку, пожалуйста". Дальше – два удара по газу и... Мотор ревет, труба зовет, японский (чаще всего) комментатор в порыве безудержного экстаза на себе майку рвет. А мы летим, обгоняя сотого оппонента, навстречу тридцать пятому чекпойнту, чтобы поскорее получить дополнительные секунды. Либо убиваем сто пятьдесят пятого монстра из пистолета, с трудом справляясь с притоком вещества по кличке адреналин в жидкость по прозвищу кровь.

Было бы наглостью требовать от разработчиков аркадных игр для ПК создавать и распространять в комплекте с проектом устройство, которое вежливо, но очень настойчиво просило бы засовывать в себя деньги перед началом игры. Да и не нужно ведь это нам, верно?! Но интерфейс должен быть пря-

... что-то я к игре-то никак не перейду...

В общем, в рассматриваемом творении (*Как, уже? – Л.Т.*), для того чтобы начать сезон, требуется около пяти кликов мышкой по удобно выделенным участкам монитора. Да и загрузка происходит крайне быстро. Динамичному проекту – быстрый интерфейс!

Кстати, чемпионат состоит из девяти маленьких сезонов. Вы начинаете как, простите, лох. По-английски – novice. А заканчиваете в роли основного пилота команды "Судзуки".

Есть еще интересный режим игры "один на один". Это если приходит амбициозный друг, и его надо поставить на место.

Дитя игровых залов

Если вы все еще имеете наглость не верить, что Suzuki пропитана духом игровых залов, то следующий неопровержимый факт, надеюсь, послужит доказательством моей завсегдашней правоты.

Есть трассы, где вы, на самом настоящем супербайке, с самой настоящей супербайковской скоростью (километров этак под двести пятьдесят), несетесь по... ПЛЯЖНОМУ ПЕСКУ. Вблизи моря, но по суше. Съели? То-то.

Некоторые трассы пришли прямиком из Redline Racer. Впрочем, не рискну утверждать, что перед нами точные копии тех треков, однако очевидная похожесть бросается в глаза. А ну и что! Вы хотите сказать, что отлично помните каждый поворот в игрушке трехлетней давности?

Лично меня факт схожести этих произведений ничуть не волнует. Самое главное, что изменилось управление. Теперь рулить легко и просто. Падения не происходят так часто, как в RR. Одним словом, игровой процесс куда как продуманнее и интереснее.

Сам дизайн трасс лучше подошел бы для соревнований на картингах. Причем гонки желательно было бы назвать "На выживание". Настолько чудаковаты и замысловаты дороги. Однако мотоцикл демонстрирует чудеса управляемости, позволяя нам входить в 180-ти градусный поворот на бешеной скорости (что-то около 200 километров в час).

Никуда не делись и чекпойнты. "Не падай, а то не успеешь!" – один из девизов новой игры.

Доволен, спокоен, умиротворен

Поразительно, но факт. Графика сильно напоминает ту, которая была в Redline Racer. Особенно это заметно на старых трассах. Но при всем желании я не могу назвать ее устаревшей. Возможно, тут дело в том, что для своего времени Redline Racer был ну очень хорош. Быть может, пластическая операция движка прошла весьма удачно. Не берусь судить. Очевидно другое: даже статичные скриншоты показывают нам, что картинка не изобилует яркими цветами, гармонична и мила. К тому же игра не тормозит. А ведь это – один из ключей к успеху каждой аркады.

Правильный звук лишь дополняет органичную картину аркадной мотогонки.

...Безумное мелькание красивых задников, точное, простое управление, быстрые оппоненты. И я тащусь. И мне больше ничего не надо. Теперь я доволен, спокоен, умиротворен... ●



Старков Петр aka At Let

Един в трех лицах. Футбольный менеджер: спорт или искусство?

Не знаю, в чем причина, но летом хочется играть в футбол. Думаю, в таком желании я не одинок. Закрытые на профилактику хоккейные арены, мокрые от непрекращающегося дождя баскетбольные площадки, летние международные футбольные фиесты – достаточные аргументы для увлечения народным видом спорта. Однако не всякий человек согласится регулярно месить грязь на открытых полянах, жариться на палящем солнце и калечить ноги в убийственных подкатах. Конечно, идеальным выходом становятся компьютерные симуляторы самой популярной в мире игры.

Но опять же, безотрывно стучать пальцами по клавиатуре и бороться с замысловатым, но не всегда послушным AI тоже занятие не самое расслабляющее.

Всем, кто рассуждает подобным образом можно смело посоветовать поиграть в футбольные менеджеры. Да и всем людям довольно далеким от спорта, но близким к компьютерным играм также стоит обратить внимание на этот жанр. Ведь если приглядеться чуть внимательнее, то в менеджерах можно обнаружить элементы, причем не едва уловимые, а основополагающие, игр самых популярных жанров. Гармоничное объединение стратегической, экономической и ролевой составляющей стоит внимания ценителя компьютерных игр, даже если тот не знает, что Ливерпуль – родина не только The Beatles, но и Стива Макманамана. Еще один повод для того, чтобы открыть для себя новый жанр – буквальное пресыщение в преддверии лета рынка менеджерами футбольного толка, и, как следствие, возможность хорошего выбора.

Думаю, обзор стоит посвятить не только свежим играм, но обязательно рассмотреть и подходы к игровому процессу в самых достойных творениях предыдущих лет. Напомню, что новое – это хорошо забытое старое, да и таков жанр, что передовые технологии оказывают довольно незначительное влияние на игровые достоинства. Срок годности футбольного менеджера значительно выше, чем у большинства других компьютерных игр.

Кубок Фарерских островов или Гимиасио де Хухуй?

Прошу не пугаться слова, вынесенного в заголовок – это всего лишь название клуба высшей лиги Аргентины.

А начнем мы, пожалуй, со спортивной стороны дела. Ведь основную задачу футбольных менеджеров (а именно – вовлекать в мир большого спорта, пусть виртуальный) еще никто не отменял. Возможность играть за настоящие команды в настоящих турнирах и настоящими же игроками была, есть и будет самой привлекательной частью любого спортивного симулятора. Пару-тройку лет назад совсем не зазорно было ограничиться, скажем, только Английской футбольной лигой. Так в свое время поступили создатели Premier Manager (далее PM) Gremlin Interactive в 1998 и 1999 годах и разработчики F.A. Premier League Football Manager 99 (далее – FM 99) и его модификация с пометкой 2000 – ребята из EA Sports. Диктовалось это ограниченной пределами Британских островов популярностью жанра.

Однако политика футбольных верхов по вовлечению в мировой футбол богом забытых стран и континентов сделала свое дело – популярен стал не только футбол как таковой, но и его компьютерные версии. В Ultimate Soccer Manager от Sierra (1998 год, далее – USM) были представлены полные версии чемпионатов Англии, Шотландии, Германии, а также несколько подсокращенные первенства Испании и Италии. С каким упоением я выводил скромную команду "Аллоа Атлетикс" из последнего шотландского дивизиона к вершинам еврокубков. С каким наслаждением громил восточногерманской командой "Шпандау" надменную "Баварию"!

Если приглядеться внимательнее, в менеджерах можно обнаружить основополагающие элементы игр самых популярных жанров

По такому же пути пошли и в Player Manager 2000 компании 3DO и ANCO Software (далее – PLM 2000). Но дальше - больше.



● Киевское Динамо в Европе увожоют

Выучив наизусть составы команд низших лиг ведущих европейских чемпионатов, игрок пожелал проверить себя на мировом уровне. Здесь ему в помощь пришел Football World Manager от Ubi Soft (1999, 2000, далее – FWM), а также знаменитая серия Championship Manager производства Sports Interactive, которую мы будем рассматривать на примере последнего произведения – Championship Manager Season 99/00 (далее – CM 2000). В этих играх без труда можно было найти и Фарерские острова, и Латинскую Америку с Азией, и Австралию, правда, без Океании. Любо-дорого выбирать. В CM 2000, правда, не такое раздолье, но 16 лиг с разных континентов есть. Замечательно, казалось бы, но не все так просто. Если вам от бабушки остался Pentium 300 с 32 мегабайтами памяти, то об игре с включенными многочисленными первенствами лучше забыть. Хотя, например, в USM несколько пожертвовали глубиной доступной статистики, зато игра осталась довольно динамичной даже на сотом "пне". Играет, например, в упоминавшемся "Шпандау" некто Драгунов из России, и какое вам дело, в какой команде на своей необъятной родине он играл, и какое место занимала его команда? Да, по-хорошему, никакого. Похожее решение использовано в PM 2000. Правда, там от России в Лигу Чемпионов выходят почему-то только "Ротор" и "Динамо". А поэтому хотелось бы уточнить, какое место занимает "Спартак". Но возможности такой нет...



● Боти - гол во всей кросоте многочисленных скиллов

Впрочем, позвольте закончить о спорте. Посмотрим, что представляют собой футбольные менеджеры с точки зрения ценности для игрового мира в целом и независимого геймера в частности.

В толковых менеджерах попотеть над финансовыми выкладками придется с калькулятором в руках

Money, money, money

В основе экономики, как известно, лежит формула "товар-деньги-товар". Во многих экономических играх различаются наименования денежных единиц, виды товара и способы превращения одного в другое. Это могут быть оливки, маслины, рыба в обмен на динарии; или векселя, акции, подписки о невыезде в обмен на доллары. В нашем случае футболисты и результаты матчей в обмен на швейцарские франки (хотя в CM 2000 валюту можно выбирать). Казалось бы, чего проще? Начальная сумма расходуется на покупку игроков, те, в свою очередь, хорошо выступают, тогда все процветает. Ну а если играют плохо, вы непременно обанкротитесь. В некоторых произведениях так и происходит (PRM, FM 99, FWM). Однако в менеджерах с толково сделанной экономической частью попотеть над финансовыми выкладками придется с калькулятором в руках. Ведь существуют текущие расходы, зарплата, необходимость содержания в порядке и улучшения стадионного хозяйства, доходы от продажи атрибутики и пива, бонусы за победы, штрафы за поведение болельщиков, рекламные контракты, акции клуба и даже черный тотализатор (USM). Финансовых инструментов превеликое множество. Конечно, если вы берете под свое руководство клуб, обреченный на денежное процветание, то надо быть полным... скажем так, "авантюристом", чтобы развалить его бухгалтерию. Но, начав игру за тот же "Аллоа Атлетикс", вы просто обязаны будете заранее просчитать с максимальной точностью годовой бюджет клуба, а зачастую даже заглянуть на пару сезонов вперед. Сколько будут стоить ваши игроки в ближайшем будущем, какую им придется платить зарплату, чтобы они не только не взбунтовались, но и с энтузиазмом тренировались, претворяя в жизнь ваши творческие планы.

Особенно хочется выделить финансовую структуру USM. Здесь достигнут полный баланс, сравнимый с тем, что характерен для проверенной десятилетиями Monopoly. Доходит до того, что иногда не выгодно переходить в более высокий дивизион, так как при средненькой игре посещаемость матчей и бонусы за победы не вырастут на столько, на сколько увеличатся текущие расходы. Иными словами, команда должна созреть во всех смыслах для повышения своего рейтинга.

В качестве антипримера приведу FWM, который в погоне за универсальностью очень часто выдавал страшные ляпы, сводящие на нет все свои достоинства. Возьмем клуб "Хавнар Болтфелаг" с Фарерских Островов. Команда имеет довольно скромную расходную ведомость и такой же доход, складывающийся из поступлений с продаж билетов. Во время проведения матчей касса выходила в небольшой плюс. Но сезон длится всего четыре месяца. После этого все население островов традиционно уходит в море ловить рыбу, а текущие расходы клуба сохраняются! То есть вас заставляют платить зарплату игрокам, тренерам и обслуживающему персоналу в то время, когда они не имеют к футболу никакого отношения. В итоге, неплохо закончив чемпионат и пополнив сейф клуба процентов на тридцать наличных, в межсезонье, не имея возможности ничем управлять, я оказался банкротом. Такой футбол, естественно, нам не нужен.

Experience не пропьешь?

В начале было не слово, в начале была непонятная банда с минимально возможными характеристиками и умениями. В результате выполнения определенных заданий и совершения необходимых действий банда превращается в команду, которой по плечу выполнение главных в игре задач и которой не стыдно похвастаться перед друзьями и коллегами по игровому пространству.

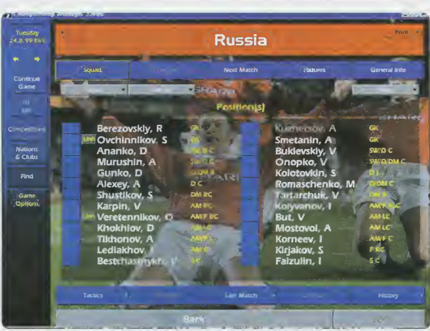
Не правда ли, похоже на большинство игр, которые принято называть ролевыми? Это и есть один из

интереснейших злементов футбольных менеджеров.

В клубе около двадцати игроков плюс молодежный состав. У каждого масса характеристик. Даже в самом убористом менеджере скиллов у футболиста больше, чем у героя из Diablo 2, а в CM 2000 список характеристик занял у меня больше тетрадной страницы в высоту. И надо сказать, что даже в не самых лучших произведениях жанра игра вашей команды напрямую зависит от каждого из умений спортсменов (при условии их надлежащего использования, но об этом ниже). Поэтому "прокачка" характеристик имеет важнейшее значение. Возникает институт тренеров, режим тренировок, причем для каждого игрока.

В PRM, FM 99 и PM 2000 тренировки существенно упрощены. Вы только задаете общую направленность занятий. Параметры игроков будут расти в определенном соответствии с заданием. В USM же каждая из характеристик тренируется отдельно и по индивидуальному плану. Прирост зависит от интенсивности тренировок, возраста игрока, квалификации тренера, загруженности в играх и даже таланта игрока. Согласитесь, широкое поле для творчества.

Если вы, как рекомендуется, беретесь изначально за не самую великую команду, то поиск перспективного спортсмена, его взращивание и грамотное использование станут залогом ваших последующих успехов. Кстати о грамотном использовании...



● Ток, по мнению онолитиков, должно выглядеть ношо сборноя



Скажи мне, как играешь...

Под лазерной установкой НОД могут погибнуть 10 танков, но десяток гранатометчиков при грамотном использовании пейзажа имеет шанс на успех. Вяловатый Дроздов закрыл миллионера Шевченко, а номинально последний защитник Онопко забил два гола. Правильно, речь пойдет о тактике и стратегии.

Даже далекие от анализа футбольных матчей люди представляют себе, что на такой огромной поляне при наличии одинадцати разноплановых игроков стратегия игры, индивидуальные задания для каждого из них выходят на первый план.

По разнообразию командных тактик хотелось бы выделить CM 2000 и FWM. Возможностей расстановки, определения сферы действия футболистов больше предоставлено в CM 2000, PLM 2000 и FM 99.

В USM есть такая интереснейшая штука, как разработка и внедрение в жизнь новых комбинаций.

Тут мы подходим к важнейшему вопросу футбольных менеджеров. Итак. *Стоит ли показывать игроку матч?* К слову, из рассматриваемых здесь игрушек демонстрация футбольного поединка отсутствует лишь в CM 2000 и FWM.

Вообще, просмотр матчей часто вызывает много нареканий. Но мне кажется, что упреки в основном исходят от людей, серьезно играющих в симуляторы. Причем непременно от EA Sports. Конечно, такого уровня графики и реалистичности действа в менеджере добиться пока не удалось. Даже FM 99 и его продолжение предлагают нам существенно упрощенную модель игры. Но для меня, например, сутулые фигурки, деловито снующие около несоразмерно большого мяча – не помеха, чтобы разобраться в правильности выбранного тактического плана или убедиться в эффективности домашних заготовок. Конечно же, от раздражающих автоголов или пасов вратарем нападающему противника никуда не деться. Но за все необходимо платить.

В других же вариантах приходится после матча перелопачивать горы статистики, причем хорошо, если она есть, как, например, в CM 2000. Да и то, провести точную параллель между статистикой матча и расстановками игроков, можно только обладая недюжинным опытом. Но зто, в принципе, тоже довольно интересное занятие.

Для меня, например, сутулые фигурки, деловито снующие около несоразмерно большого мяча – не помеха, чтобы разобраться в правильности выбранного тактического плана

Конец всему делу...

Ну, и в довершение несколько итоговых рекомендаций. Если вы не совсем равнодушны к спортивному миру, если вам частенько хочется за неспешной игрой скоротать время, и попробовать себя в действе, содержащем основные злементы нескольких игровых жанров, то выбирайте себе футбольный менеджер по душе – и вперед.

FM 99/2000 рекомендуется любителям красивой игры, а также тем, кто может ограничиться узким выбором игроков и команд.

USM предназначен для поклонников ясного и наглядного игрового процесса. К сожалению, Sierra, похоже, завязала с выходом продолжений, а в продаже USM уже давно не встретишь. Так что поройтесь на пыльных полках у друзей, или, в конце концов, можно найти некоторую замену в лице PLM 2000, правда, в таком случае придется мириться с недружественным интерфейсом.

Ну а серия CM хорошо подойдет игрокам, которым по нраву копаться в длинных столбиках цифр. Этаким педантам от статистики, к тому же обладающим мощными компами.

Желаем удачи. До встречи на футбольном поле.

RPG • ADVENTURE



Вот дьявол...

...вплоть до производства святой воды в промышленных масштабах.
АБС







Оно пришло.

Я намеренно избегаю мужского рода, хоть дьявол, безусловно “он”. Более того, я, как легко заметить, избегаю и женского рода, хотя слова “игра”, “диабла” и “супер-новинка” (вывеска с Горбушки) род имеют женский. Общее ощущение от пришествия же не оставляет сомнений - это средний род. Каковы впечатления, таков и род.

Впрочем, об этом можно и так прочесть... Можно прочесть все, что о ней думают пятеро очень разных людей, включая Жилина, который не преминул вставить собственный эпиграф в мое слово “от редактора”. *Свой* эпиграф к *моему* слову - вы только в это **вдумайтесь**! Впрочем, таким образом удалось еще раз отвадить его от гнусных попыток откомментировать editorial.

Так вот, возвращаясь к нашим баранам, то бишь - к диаблам. Я не стал ставить *это* в свой раздел. Посудите - это RPG? Боже, уже десятки раз говорилось, что к ролевым играм оно имеет столько же отношения, сколько группа “Руки вверх” к музыке. Я, наконец, дал волю таившимся глубоко в душе пуристским и снобистским тенденциям, и дьявол покинул ролевую территорию. Навсегда, надеюсь. Потому что после такой второй части вряд ли последует третья - Blizzard работает только на стопроцентный хит, и только на игры стопроцентно же пользующиеся успехом. А народ уже наелся, и теперь сожрет разве что дьявола полностью трехмерного, пышущего полигонами и изрыгающего воксели, причем единовременно.

И, естественно, никаким боком Diablo II не относится к адвентюрам - думаю, даже самые отъявленные ее поклонники не будут этого утверждать. Так что прощайте, ваше сатанинское величество, и, надеюсь, мы с вами больше не пересечемся до страшного суда.

Что же до остального, то предсказанное ранее “рыбье” благополучно наступило, довольно больно наступило, кстати, на некоторое количество любимых мозолей. Правда, Deus Ex при ближайшем рассмотрении оказался всего лишь экшеном (пусть очень крутым и необычным, пусть с массой ролевых элементов, но до уровня System Shock II не дотягивающим) и отправлен по принадлежности в соответствующий департамент. Но все остальные - странно игнорируемый аудиторией Soulbringer, Icewind Dale и разочаровывающие Вампиры - нашли свое место под солнцем раздела, и получили должное освещение. Экзорцизм не прошел бесследно для раздела, но мы пережили. В конце концов, шоу продолжается...



Новости в RPG

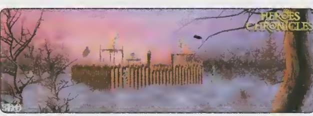
Anachronox зарэзали! Вах-вах...

Не совсем, конечно, а очень даже частично - выкинули часть эпизодов и кусок сюжетной линии, мол игра та-а-акая огромная получается, что вся на один сидюк не умещается (ага, а об играх на два или даже на три блина в Ion Storm не слышали). Ну или слышали, а о том, что хорошая игра длинной быть не может не знают? Впрочем не стоит сильно переживать - в дальнейшем отрезанную филейную часть нам намериваются преподнести в качестве сиквела.



Тенденция, однако

Если вы следите за новостями, то знаете, что в последнее время из Lucas Arts очень активно уходит высококвалифицированный персонал. Невероятно, но исход из компании продолжается: на сей раз родные пенаты покинул Майкл Лэнд, композитор, писавший музыку ко всей трилогии Monkey Island и к Dig. Правда, вряд ли это отразится на качестве Escape from Monkey Island, работа над которой кипит: уже выяснилось, что движок будет от Grim Fandango, и, возможно, играть надо будет и за супругу Гайбраша, хотя в какой именно форме будет реализована многогеройность – неясно.



А ну, кому мечи с магией, недорого!?

Мы уже говорили про аркадную RPG Legends of Might & Magic, и файтингоподобную Warriors of Might & Magic. Пока по ним ничего особо нового сказать нечего, да, честно говоря, и неохота. Или вам интересно, что в выходящей к Рождеству Legends можно будет достичь 50-го уровня и играть аж вшестнадцатиром? Или что в Warriors будет 18 типов ударов и 27 заклинаний, четыре сотни магических предметов – и все это растянутое часов на 20 игры, 20 недолгих часов зимы 2000 года?

Разумеется, это вам не интересно. Что интересно, так это прорезавшаяся информация по еще одному проекту, Heroes Chronicles. Как выяснилось, это некая облегченная и упрощенная (читай: для полных идиотов) версия HoM&M III. Всего игр будет шесть, первые две выйдут в сентябре, а четвертая и пятая – месяцем позже. Последние две части серии в широкую продажу не поступят, и их можно будет получить у 3DO только купив предыдущие. В каждой: с десяток карт, столько же героев (включая главного, вокруг которого вертится сюжет) и пара десятков монстров.

На фоне всех этих откровений так приятно чувствовать, что M&M IX (привет, Ультима! Тебя догонят!) и HoM&M IV до 2001 года не выйдут точно. Утомляет, право слово.

Зачем нам консоль? Нам консоль не нужен!

И действительно, вот не планирует пока Eidos издавать на PC Final Fantasy IX – и не надо. И нечего уламывать дяденек: сказано, что продажи седьмой и восьмой частей были низкие, значит, так оно и есть. Squaresoft, правда, вроде как очень даже не против рынка PC, но пускай уж со своими издателями они сами разбираются.

Кроме того, существует весьма веская вероятность, что это заявление было сделано, дабы не испортить продажи игры на PlayStation (издателем консольной версии в Европе и Австралии опять же является Eidos). Мол, если сказать раньше времени, обладатели компьютеров предпочтут подождать и купить уже PC-версию. Думать так заставляют похожие заявления этой кампании о Final Fantasy VIII и Resident Evil 3.



Мультики по видику



Почти каждый крупномасштабный западный мультфильм рано или поздно обретает свою компьютерную инкарнацию. Вот и недавний The Road to El Dorado, к которому писал музыку толстый английский гомик Элтон Джон, обработан компанией Ubi Soft с помощью напильника до состояния детской игрушки Gold and Glory: The Road to El Dorado. Экшен, значит, адвенчер, паззлы опять же (как без паззлов-то?). Самое то для неразвитого детского мозга.

Кроме того, в сети обнаружилась бесплатная рисованная развлекалочка с одноименным названием. Если в эксплорер

установлены последние плагины зайдите на http://www.roadtoeldorado.com/ - детишек, опять же порадуете.

Очередные шаровары

Spiderweb Software среди любителей условно-бесплатных разработок пользуется большой любовью и уважением за свой сериал Exile. Так что, я полагаю, многим будет интересно, что ими заявлена новая игра, Homeland: the Stone of Night. Как обычно: фэнтези-рпг, крайне нетребовательное к ресурсам компьютера (P133/32 Mb), и умеренно привлекательное визуально (движок а-ля Ultima VIII).



...по осени считают.

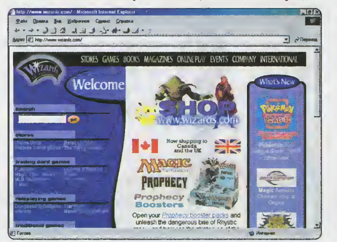
Отложена Готика. Gothic, то бишь, которая уж в скорых временах должна была порадовать нас своим появлением. AI, понимаешь, хромает, у монстров вкупе с NPC (будто после доработки он хромать перестанет). Так что встреча откладывается до осени, не раньше.

Arcanum тоже стал осенним, точнее сентябрьский - уже практически наверняка. Правда, Baldur's Gate II выходит одновременно, так что опять у нас будет вынужденное "рыбье", если, конечно, Бальдур не отправится куда подальше, к Рождеству, например.

Чтобы покончить с темой дат и переносов этих дат, скажем, что давеча превированная Dungeon Siege почтит нас своим присутствием никак не раньше лета 2001 года, а скорее.. правильно, осенью первого года нового века.

Дикое Порубежье

Не совсем компьютерная новость, но все же. На официальном сайте монстров настольных забав Wizards Of The Coast (http://www.wizards.com) доступен к свободному скачиванию (безвазмезна, то есть даром) гайд по Savage Frontier, именуемый The North. Учитывая выход Icewind Dale, действие котрого проходит именно в этом регионе Forgotten Realms, думаю, многим будет все же интересно познакомится с диким северным краем. Разве что размер мануала остановит - 18 мегабайт, как-никак.





Вампирские заплатки

Уж не знаю, вышел сей патч уже или нет, но на момент написания сей новости он готовился. Патч к Vampire: The Masquerade - Redemption, если кто еще не понял. Лечит уйму всяких проблем, AI правит (этот AI лучше всего "править" топором), но самое главное дает возможность паузы в боевом режиме и... сохраняться где угодно. Блестящая мысля пришла, как водится, опосля - эти бы возможности, да в релиз...

Снова о "Прометеях"

Еще одна классическая игра грозится (стараниями поклонников) обрести второе рождение. На сей раз общественность работает над классической и, возможно, лучшей из Ультим, Ultima VII: The Black Gate. Проект, называемый Exult, постепенно обновляется и движется к версии 1.00. Музыка, речь, нововведения в геймплее... Из конфетки будет сделана еще более вкусная конфетка.

Французская штучка

Галлы тоже лезут в RPG. На сей раз это компания Oeil por Oeil (и не спрашивайте меня, что сие означает), а проект их именуется Death Dealer. Потенциально это гремучий коктейль из свободы Fallout'а, аддиктивности Diablo и сражений Final Fantasy (а вот это они зря...). Имеет место быть некий варвар, в лучших традициях дядюшки Конана странствующий по богатому миру и работающего главным образом с тем объектами, которые движутся, и теми, которые горят. Что не движется - расталкивает, что не горит - поджигает, и все из-за восстания против чересчур авторитарного поведения местных богов. Не в одиночку, естественно, а с помощью благородных сопартейцев, шамана-циклопа, священницйы (не много ли клериков на одну партию) и человека-кота. Фельпурра, очевидно (привет, Wizardry!). Фоны рендеренные, персонажи полигонные, остальное пока туманно, даже имя издателя за отсутствием оного. Хотя выпуск уже намечен на 2001 год.

Новости подготовили
Андрей Алаев и Иван Жилин
По информации в интернет
и пресс-релизам разработчиков

Артур Циленко

Runaway: A Road Adventure

Жанр	Adventure
Издатель	Dinamic Multimedia
Разработчик	Pendulo Studios
Дата выхода	1-й квартал 2001 года

Да, давно это было... Я имею в виду последнюю оригинальную (в плане реализации) приключенческую игру – Neverhood. С тех пор никаких откровений не было, да мы их, собственно, и не ожидали. Но то, чего ожидаешь меньше всего, обязательно нагрянет – и именно с той стороны, откуда меньше всего ожидаешь...

... А именно, из Испании. Разработчики (Pendulo Studios) готовят если и не революцию, то хотя бы нечто оригинальное под названием "Runaway: A Road Adventure". А вся шумиха из-за того, что испанцам удалось достичь такого эффекта, при котором трехмерная графика выглядит как рисованная. В этой технике выполнены персонажи; фоны сделаны по старинке. Персонажи прекрасно вписываются в рисованное окружение игры, смотрится это потрясающе. Технология, по которой выполнены модели, носит название 3D cel-shading. А поскольку модели были анимированы как трехмерные, движутся они просто невероятно. Именно благодаря анимации создается совершенно реальный эффект объема. Однако вернемся к реализации позже, сейчас же обратим внимание на сюжет, который в адвентюрах играет, мягко говоря, не последнюю роль.

Главный герой игры – обычный студент по имени Брайан. Обычный до тех пор, пока на него не совершается бандитское нападение. Как выясняется позже, напавшие были настоящими гангстерами, искавшими что-то, что должно было находиться у Брайана. В итоге главному герою приходится скрываться от мафии. Находясь в бегах, он встречается с таинственной стриптизершей (ого-го! – И.Ж.), которая становится его спутницей в дальнейших приключениях. По ходу игры Брайан с подругой встретят массу разных людей, а нам придется выяснять, кто из них достоин доверия, а для кого целью в жизни стало пустить в лоб Брайану пулю. Всего в этой истории про деньги, убийства и обман около 50 колоритных персонажей.

К сожалению, пока трудно судить о качестве головоломок в игре, да и по интерфейсу практически ничего не понятно. В принципе, проект ждет неплохое будущее, если испанцы смогут использовать весь потенциал мультигеройной игры. Но пока неясно, будет ли подружка-стриптизерша просто говорящей куклой или полноценным персонажем. Однако сюжетная линия вызывает определенный интерес – я что-то так сразу и не припомню игры, в которой не наш герой кого-то преследует, а наоборот, кто-то преследует героя.

По ходу игры Брайан с подругой встретят массу разных людей, а нам придется выяснять, кто из них достоин доверия, а для кого целью в жизни стало пустить в лоб Брайану пулю.

Сдержав слово, возвращаюсь к вопросу реализации. К сожалению, демо-версии разработчики пока не выпустили, поэтому обо всех их обещаниях приходится судить по скриншотам (классным) и видео-трейлеру (не менее классному). Нам собираются предложить самое высокое разрешение экрана, которое когда-либо использовалось в адвентюрах, а именно – 1024x768, и все это в 16-битном цвете. Кроме того, ожидается 30 минут видео-роликов. Обещана прекрасная камера, которая позволит наслаждаться как панорамными видами, так и крупными планами. Наконец, обещают реалистичнейшее освещение со всякими эффектами. Но все это не имело бы особого значения, если бы не заявленные требования к компьютеру. Согласно легенде, для запуска игры потребуется всего-навсего 166 пентиум, а 3D-акселератор вовсе не обязателен!

Что ж, очень привлекательная перспектива. Будем ждать, затаив дыхание, если, конечно (как это обычно и бывает), раньше не появится какая-нибудь игрушка, сделанная по той же технологии, и не заставит нас забыть о весьма симпатичном и пока что новаторском проекте от Pendulo Studios.



Комментарий Ивана Жилина:

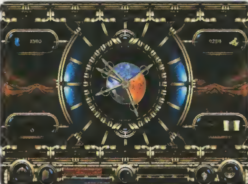
Нет, ну почему, когда автор в который раз живо и восхищенно описывает прелести очередной находящейся в разработке адвентюры, мне хочется сказать какую-нибудь гадость? И не надо про склочный и мерзкий характер, он в данном случае ни при чем. Просто предчувствие. Подумайте сами – с чего бы выставлять основным козырем адвентюры суперграфику? Нет, она действительно обалденная и доказывает, что дядюшка Лукас рановато отказался от традиционной анимации в пользу трехмерных красот. Да и системные требования, буде они окажутся правдой, внушают мысль, что еще не у всех программистов руки перестали расти из положенных мест...

Но гнусные предчувствия продолжают грызть душу. А принимая во внимание, что предчувствия меня обманывают редко, я полагаю, сильно многого мы не дождемся. Максимум – не хуже The Longest Journey. И то навряд ли.

WerWolf

Soulbringer

Жанр	RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Interplay
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3Dfx 4mb
Рекомендуется	Pentium II 233, 64 Mb RAM
Multiplayer	Отсутствует



Компьютерные ролевки упрощаются... Хорошо это или плохо, обсуждать не имеет смысла. Это, как говорится, "факт". Все тривиальнее становятся квесты, линейнее сюжет, проще характеристики персонажей. Все чаще "команда" состоит из одного героя, все больше игровой процесс напоминает файтинг или аркаду. Казалось бы, в таких условиях не стоит ждать выхода игры, которая сможет задержать внимание больше чем на пару суток. Разве что Diablo II, которая и так по всем параметрам соответствует нынешней моде. Однако...

Около двух лет назад компания Infogrames объявила о начале проекта под названием Soulbringer. Мода тогда была другая, проект сильно не рекламировали, да и "наворотов" никаких особенных не обещали. Посему игровая пресса лениво сообщила об этом факте, несколько журналов (в частности, и "Навигатор" в далеком 1998 году) выдали preview с перечислением предварительных сведений о проекте. Этим интерес к проекту и ограничился, а зря! Выход игры в июне явил собой весьма оригинальное, можно сказать, вопиющее событие. Событие, которое никак не укладывается в привычные рамки "процесса игроделания": разработчики нас ни в чем НЕ обманули! Все сделали, как и обещали – и скрины, показанные ранее, соответствуют виду на экране (тогда они смотрелись изумительно, хотя и сейчас красиво), и характеристики персонажа сохранены, и даже сюжет (представляете!), заявленный изначально, оставлен без заметных глазу изменений. На этом месте искушенный читатель может проникнуться подозрением типа "а-чем-же-они-там-два-года-занимались?" или "не-устарела-ли-игра-за-это-время?". Хочу заранее успокоить – не зря. Разработчики брали тайм-аут, они прорабатывали мир и доводили игру. Но – обо всем по порядку.

Заставочный ролик весьма стандартный, в популярном нынче стиле все того же Diablo. Никаких уровней сложности, никакой генерации персонажей... Вообще, первое впечатление скорее негативное – управление героем периодически перехватывается игрой, происходят какие-то не связанные друг с другом диалоги, в которых ваш персонаж с упорством попугая пытается рассказать всякому встречному о смерти своего отца. Реакция собеседника легко прогнозируется и зависит исключительно от его воспитания. Инвентарь состоит из кухонного ножа, пары яблок, дрянного компаса и обглоданной карты. На экране персонажа пустого места больше, чем информации. Обследование окрестностей приносит несколько бесполезных на вид грибов и стебельков травы, да кучу камней. Второй же увиденный человек с руганью набрасывается на вас, пытаясь зарезать. С трудом удается отыскать хоть кого-то, кто произносит любые слова, кроме матерщины. Короче, первый час

Первый час игры меня лично не оставляло тягостное ощущение, что предстоят бездумные драки аркадного типа (кстати, Ванюша Жилин тоже страдал), но вдруг все изменилось!

игры меня лично не оставляло тягостное ощущение, что предстоят бездумные драки аркадного типа (кстати, Ванюша Жилин тоже страдал), но вдруг все изменилось!

Здесь хотелось бы заострить внимание читателя на часто встречающейся в ролевых играх нестыковке – обычный изначально человек волею судьбы вступает в драку с "плохишами" и к концу игры превращается в абсолютно непобедимого монстра, деяния которого по своим последствиям сравнимы разве что с результатами нескольких мировых войн вперемешку с природными катаклизмами. В







Soulbringer эта проблема решена, с моей точки зрения, очень красивым способом: в какой-то момент герой понимает, что он вовсе даже и не простой смертный, а самый мощный из существовавших warlock'ов, ветеран и победитель магических войн. Просто он все позабыл. Правда, здорово? И это не единственный отход от привычных стандартов. Как уже было сказано выше, в Soulbringer отсутствуют классы, и развитие отдано под полный контроль игрока. Хотите научить героя мастерски владеть холодным оружием – качайте скилл combat, предпочитаете магию или лук – поднимайте magic и speed соответственно; никаких других специальных возможностей не предусмотрено. Вообще, существует всего пять атрибутов: сила (strength) – отвечает за максимальный поднимаемый вес и силу повреждений в рукопашной, скорость (speed) – повышает AC и ускоряет все действия персонажа, боевой (combat) – увеличивает вероятность попадания по противнику и позволяет наносить более разнообразные удары холодным оружием, здоровье (health) – влияет на количество hp и скорость восстановления после получения повреждений, и, наконец, магия (magic) – влияет на mana points и позволяет заучить более сложные заклинания.

Все задания очень органично вплетены в сюжет и не противоречат здравому смыслу. Особенно если не полениться и выяснять в процессе игры всю подноготную – читать исторические книги, свитки, слушать легенды и рассказы, обследовать заброшенные места.



На первый взгляд может показаться, что еще раз игру проходить не захочется. Но это только на первый взгляд. Дело в том, что поведение героя, прокачанного по владению мечом и топором, разительно отличается от поведения мага. Приходится изменять последовательность выполнения квестов, противники, не представляющие трудностей для воина, – большая проблема для мага, и наоборот. Кстати, о квестах. Большинство из них – обязательные. Сложность варьируется от "несложных" до "очень простых", выполнение каждого неплохо "оплачивается" экспой. Есть неявные квесты – вам о них не скажут, но, потратив немного времени на размышление, можно догадаться о тех действиях, которые окажутся полезными. Опциональные квесты приходится выполнять в срок: в какой-то момент они становятся невыполнимыми. Иными словами, все задания очень органично вплетены в сюжет и не противоречат здравому смыслу. Особенно если не полениться и выяснять в процессе игры всю подноготную – читать исторические книги, свитки, слушать легенды и рассказы, обследовать заброшенные места. Это занятие позволит понять, насколько цельный мир придумали разработчики и насколько естественно вписывается в него магия.

Магическая система Soulbringer'а также отличается оригинальностью. Начнем с того, что для получения новых знаний придется изрядно попотеть – найти три составляющих, необходимых для прочтения магической книги. Процесс прочтения осложнен поисками уникальной руны, открывающей запечатанный том, и правильного места, в котором книгу можно открыть и прочесть. Так сказано в игре. Видимо, в процессе ее доработки решили несколько упростить задачу, и поиск места выродился в элементарный разговор с библиотекарем, но и первых



двух элементов вполне достаточно, чтобы помучить игрока. Конечно, необходимо еще и умение magic на достаточном уровне, но и это еще не все! Вскоре после начала игры появляется магический круг, seculorum, который и управляет умением пользоваться магиями различных типов. Таким образом, приходится очень внимательно следить за тем, как вы используете магию. Поясню на примере: если вы достигли наивысшего мастерства в сфере (точнее, в секторе) огня, применяя мощные атакующие заклинания, и стали получать энергию вместо повреждений, то использование заклинаний лечения, относящихся к сектору воды, приведет к потере "огненного" мастерства.

Пара слов о геймплее. Играть можно (и вполне эффективно, кстати) тремя способами. Можно знать один, самый простой удар и, пользуясь гигантским опытом Quake и Unreal, "мочить" всех налево и направо; или из лука их, из лука – Нехеп, да и только. Или, как в файтинге, выучить все возможные удары для любимого меча или алебарды, а затем проводить бои, благо удар противника можно блокировать, и при наличии некоторой тренировки запросто удается забить посохом тренированного наемника. А можно внимательно выискивать подсказки, выяснять, чем и кого бить, и таким образом не торопясь расправляться с любым негодяем – будь то человек, скелет, демон или какая другая пакость. Это уже на ваш выбор. Благодаря этому выбору повторное прохождение игры вовсе не является скучным.

В заключение скажу несколько слов о движке. Он полностью трехмерный. Вид от третьего лица с возможностью ограниченного управления камерой. Движения людей и монстров не то чтобы совсем естественны, но угловатость и корявость не бросаются в глаза. Особенно хорошо проработаны удары оружием и световые эффекты, благодаря чему бои смотрятся просто великолепно. Присутствует смена погоды, хотя большей частью, особенно поначалу, – сплошной снегопад. Звуки в точности соответствуют происходящему: если вы услышали звон тетивы, будьте уверены, кто-то действительно выстрелил из лука. Музыкальные темы не надоедливы. Интерфейс продуман, и управлять героем удобно. В общем, играть приятно. Попробуйте сами.

P.S. В самом конце работы над материалом появилась, наконец, долгожданная Diablo II. Естественно, пропустить такое событие я не мог и поиграл часок в sequel мегахита. Да простят мне крамолу, но по первому впечатлению, Soulbringer и Diablo II очень сильно перекликаются. Та же символика, та же подсветка предметов на земле, однако после Soulbringer'a Diablo II смотрится как-то невзрачненько. Но, может быть это только на первый взгляд?..



Комментарий Ивана Жилина:

Кстати, помню я то самое превью в ста-а-а-реньком Нави. И скриншоты помню, вводившие красотой и трехмерностью в ступор; и некоторые детали сюжета помню – про деревню Мадригал и дядюшку Андруса; и то, что тогда даже рабочего названия Soulbringer не имел, тоже помню. Даже, что характерно, автора помню – он нынче у меня редактором работает...

Что же до статьи, в графе "время освоения" рекомендую добавить еще денек – поначалу не самое лучшее восприятие игры (не в смысле графики, а в смысле геймплея) трудновато перебороть (кстати, с Diablo II схожая картинка – поначалу возникает сильное ощущение обманутых надежд).

Вот, вроде, и все... Разве что камеру еще разок пну. Камера, конечно, далеко не как в Shadow Company...

Игровой интерес	●●●●●●●●●◑
Графика	●●●●●●●●◑○
Звук и музыка	●●●●●●●●●◑
Сбалансированность	●●●●●●●◑○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 1 до 1,5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Константин Инин

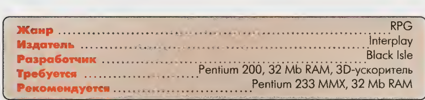
Icewind Dale

В далекой-далекой галактике фирма BioWare как-то раз “срубила бабла”. Однажды начав, остановиться трудно: процесс зтот прекрасен и увлекателен, и BioWare решила срубить еще. Как можно быстрее, пока зто самое “бабло” с готовностью отдается народными массами за движок BG. Нет, понятно, что успешно делается BG2 – но я совсем не об зтом, а о том, что BioWare срубила много бабок. И дальше решила двигаться такими же темпами. Существует такая фирма - Squaresoft, та самая, которая делает Final Fantasy. Так вот, кроме своей Fantasy она еще выпускает по 15, в общем и целом, одинаковых RPG’шек в год. И народ в них играет С УДОВОЛЬСТВИЕМ. Bioware решила, что она не хуже.

Так на свет появилось то, что полуграмотный Жилин (за “полуграмотного” - ответишь. - И.Ж.) в личном письме назвал, цитирую: “мать-перемать, айсман дейл”. “Айсман”, уважаемый Жилин, – зто супергерой, или, на худой конец, скрипач. А ТАМ даже елочке зимой холодно настолько, что, по-хорошему, никаких елочек не осталось. Одни горы и немножко рыбьих скелетов. Там – “Айсвинд”.

...только время терять

Геймплей сидит на движке как влитой. Учитывая отсутствие изменений в оном геймплее, ничего удивительного: если сделать два одинаковых BG, то можно смело сказать, что движок одного прямо создан для другого. Я изменю принципам и уделю много внимания сюжету – больше тем, кто видел BG, рассказывать про Icewind Dale нечего.



Жанр	RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Black Isle
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-ускоритель
Рекомендуется	Pentium 233 MMX, 32 Mb RAM

Итак, когда-то давно гордые и яростные барбарианы мирно жили в своем холодном краю и рубили головы противникам по пятницам. Строго. Как зто у барбарианов водится, они были разбиты на племена, что не мешало относительно мирному сосуществованию. Потом в их края пришел могучий архимаг с толпой морозоустойчивых наемников. Барбарианы сражались храбро, но както чего-то у них не ладилось. Маг топтал исконно барабарианскую землю как хотел и дотоптался до того, что племен осталось – раз-два и обчелся.



Но нашелся среди оставшихся барбарианов могучий мужик, шаман, которой созвал Большой Совет выживших и донес до неторопливых барбарианских голов мысль, что неплохо бы и объединиться. Поразительно, но зто стало переломным зтапом все кампании: наемников начали теснить, пока не дотеснили до местного Бородина. Ну, или Куликова Поля. Завязалась последняя битва. Наши побеждали, наемники вокруг мага падали как подкошенные, и буквально пачками. Передовой отряд барбарианов начал прорыв к сердцу вражеского лагеря.

Маг понял: кирдык. В приступе отчаянья он попытался чего-то там скастовать; в результате оного действия получился портал, из которого повалила нечисть. Нечисти было столько, что даже до барбарианов сразу дошло: с наемниками наступило перемирие, сейчас надо бить вот этих. С “этими” возникла маленькая проблема: они все перли и перли из портала. Все больше и больше доблестных барбарианов и недоблестных наемников погибало, а нечисть, несмотря на существенно большие потери, не переводилась.



Тут у шамана случился “приход”: где-то там он увидел свое местное божество, прорвался через сражающиеся ряды и с близкого расстояния показал порталу фигу. Ну, или что-то в зтом роде, но столь же мистически-магическое. От мощи оскорбления портал закрылся, но статуя шамана в натуральную величину из живого материала так и осталась стоять на историческом месте. Со сложенной фигой.

Это как бы предыстория. Дальше уважаемые разработчики делают заме-



чательную вещь: сию душераздирающую повесть рассказывает некто, заявляющий, что всю свою жизнь посвятил изучению этого исторического события. И вот теперь, после введения, он нам расскажет историю. А начинается история так: группа приключенцев сидит и дует в кабаке пиво, еще ничего не подозревая о том, что ждет их впереди...



Вот, собственно...

Начало правильное. Принципиальное. Как минимум, оно дает нам что? Возможность получить под свое руководство сразу партию!

Пикантность ситуации заключается в следующем: как мы все помним, нормальный манчкин генерил своего персонажа в BG в течение получаса. Потому что он ждал, пока правильно выпадут кубики. Здесь персонажей 6, а правила генерации не изменили. Ну, не то чтобы это занимало 3 часа – когда-то же озверение наступает. Хотя озверение у нормального манчкина?..

Вот этом весь фокус. Icewind Dale - игра манчкинская изначально. Ориентированная на много-много мяса и все дела. Когда мы впервые услышали, какой состав партии рекомендуют разработчики, мы веселились долго и искренне. Предлагалось, скажем, 4 fighter'a и 2 fighter/cleric'a. И вариации на тему: скажем, 3 fighter'a, 1 друид и 2 fighter/cleric'a. Ну да – нафига нам чахлые маги. Когда монстров много - магов этих замолотят быстрее, чем те успеют чего-нибудь скастовать, никакая реакция, никакая пауза не спасет. Большой топор и много хитов - вот дорога мужчины.

Все, собственно. Исключительно сюжетом и уклоном в манчкинизм Icewind Dale отличается от Baldur's Gate. Не считать же, в самом деле, за отличие/нововведение перерисованные спеллы?

Надо сказать, что с поставленной задачей разработчики справились. Они не просто дали возможность избежать лишних случайностей, организовав полное формирование партии игроком. Из красивой и, не побоюсь этого слова, нетривиальной завязки "партия приключенцев сидит в баре" следует еще, скажем, то, что у этих приключенцев вполне могут быть деньги. Я вот, скажем, не стал играть в свое время в Baldur's Gate про одной простой причине: меня задолбало обилие бессмысленных диалогов в самом начале. Бессмысленных, подчеркиваю. Я видел BG, я стоял за спинами игравших, но сам забил. А тут из диалогов мне выдали список квестов и расположение основных точек в городе. Точнее, даже не так: мне выдали второе, а потом - сразу! - запустили в магазин! С заметной суммой на руках и шестью голыми подопечными. И мне немедленно - немедленно! - захотелось испытать новые шмотки в бою. Сей же секунд. Потом уже огласили квесты и сказали: "Dungeon - там". И это есть правильно. С точки зрения "срубить бабок", очевидно. Это ближе народным массам; но тех, кто ценит всякие тонкости, тоже не обидели. Поговорить в игре дадут. Но это не главное. Главное - мясо.

Как заказывали

Все получилось. Играется на ура, многотысячная армия поклонников BG получит море удовольствия, а любовь к расчленению монстров большими тесаками живет в каждом из нас, так что раздражения Icewind Dale не вызовет.





Плохо другое: об игре абсолютно нечего рассказывать. Это “Baldur’s Gate: мясо”. В точном соответствии с обещаниями. Если уж говорить, то тогда придется полностью пересказывать статью – какой там давности? Но если очень уж хочется... Вкратце: это такая суровая RPG’шка, которая сделана похожей на настольную, поэтому у персонажа до хрена параметров и убить его очень легко, потому что жизнь на самом деле сурова и удар мечом по голове пережить существенно сложнее, чем это демонстрируется в Diablo. У мага 4 хита, а у очень могучего воина - 15. Свежеродившихся мага и воина. А уже первые монстры вполне в состоянии нанести, скажем, 8 damage’а. Зато +2 в параметрах брони может кардинальным образом изменить вероятность того, что по персонажу вообще попадут. То есть существенно круче изменить, чем в том же Diablo – +20. И система магии в “Айсвинде” геморройна до неприличия – в том смысле, что тяжело кидаться ферболами направо и налево. Заклинания – вещь сложная, требующая много сил и большой сосредоточенности. Какую часть жизни ни возьми – в ней все штука серьезная, состоящая больше, чем из одного и даже двух-трех кликов мышки. Что и сымитировано в игровой системе. В таком вот аксепте.

Больше Baldur’ов, хороших и разных

BioWare - молодцы. Они сделали много хороших игр и занялись, наконец, выпуском настоящего массового продукта – то же самое, но еще раз. Icewind Dale - штука хорошая и доставит, как уже было сказано, массу радости соответствующим поклонникам, хотя вряд ли отвлечет народные массы от Diablo2 - особливо ту часть масс, которая с доступом в BattleNet. Я и сам, подозреваю, в ближайшее время присоединюсь к этой части, однако о времени, проведенном за Icewind’ом, не жалею и вам рекомендую попробовать. Синглплеерные игры хороши тем, что кончаются. Если есть свободное время, имеет смысл посмотреть Icewind Dale, вполне может понравиться. Это говорится тем, кто не видел BG.

А тем, кто BG видел и любит, и думать нечего – скорее всего, надо брать. Если оригинал в свое время не надоел к концу прохождения – Icewind Dale вряд ли разочарует. Очень качественная штука. Да, и уж всяко интересней, чем Tales of the Sword Coast

P.S. Очень удачный звук. Особенно всяческие чайки над морем и прочее. Очень, очень хорошо.

P.P.S. Не могу удержаться. По ходу печатанья слов “Больше Baldur’ов...” Word предложил поставить “Большое спасибо”. Кому спасибо? За что спасибо?



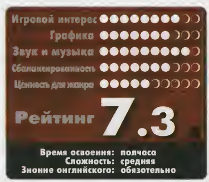
Комментарий Ивана Жилина:

Айсман, между прочим, это такой герой народного эпоса, сиречь “Семнадцати мгновений весны”. Если память не изменяет, такой одноглазый Куравлев.

А что до игры, то в общих чертах все правильно. И про бабло, и про мясо (когда это сии понятия не шагали рука об руку?). Самое главное - это точное соответствие ожиданиям населения и ориентация на нормальных, безыскусных манчкинов. Мы, манчкины, народ простой - нам не надо плейнскейповских мертвяков, и теперь на гнусные наезды типа “да ваша BG вовсе не ролевая игра!” у нас есть достойный ответ. Айсвинд честно делался как околоролевое мочилово (хотя коллега Хаос тащился от диалогов, что характеризует игру и вовсе положительно), и таким он и получился. Даешь честные игры!

P.S. Очень удачный звук у ремастеренного Fugazi от Marillion - мощнейшие басы! Это я так, к слову.

P.P.S. Помню, в Pool of Radiance первом слепил себе партию в 5 файтеров и одного fighter/mage/cleric. Ураган был еще тот. Даже не ураган, а прямо-таки асфальтоукладочный каток незабвенного Сергеича.



Кшаду

Vampire: The Masquerade - Redemption

От редактора: мы уже не раз обращались к вампирской теме – давали большой материал по настольной системе, немаленький же превив... И были очень огорчены, увидев в итоге то, что мы увидели. Обзор, возможно, чересчур эмоционален, но зато правдив.

Жанр	RPG
Издатель	Activision
Разработчик	Nihilistic Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 16 Mb D3D card
Multiplayer	Internet, LAN, Modem

I see the red door
And I want to paint it black.
" Rolling Stones ".

Ну что, дождались? Ну, дождались... Того ли ждали, чего дождались? А чего же мы такого ждали? Да ждали чего-то... Эх! Жизнь моя жестянка... Есть, народ, наука такая - диалектикой называется. Любопытная, надо сказать, наука. О том, что все в мире ой как непросто, и не стоит красить его одной краской. Что все явления изначально содержат в себе два противоположных начала (например, белое и черное, добро и зло, зверь и человек), кои, сосуществуя, тем не менее находятся в постоянной борьбе. А в чистом виде оных противоположностей просто не существует. И посему даже в куске дерьма всегда можно найти что-нибудь полезное... Ну и, в строгом соответствии с этим своим законом, сама диалектика также имеет антипода. Называется данный антипод метафизикой. В ней – в смысле, в метафизике, – как вы понимаете, выражена извечная страсть человека к некой определенности и ясности в суждениях. Мол, дерьмо - оно и в Африке дерьмо, и ничего хорошего в нем откопать нереально. Какой из двух подходов правильнее? А черт его знает. Тут каждый, наверное, должен сам решать. Я вот лично склоняюсь к диалектике. Но иногда, знаете ли, вдруг возникает желание забить на все принципы, и взять да и разукрасить что-нибудь чем-нибудь эдаким, жутко однотонным... Хорошо, если светлым и радостным. А если наоборот?

Не удивлюсь, если кто, читая сие невероятное откровение, задастся простым вопросом – а нафига нам этот тип тут мозги компостирует?

И честно говоря, в чем-то будет прав. А поэтому сразу сделаю признание. Ничему хорошему, а тем паче плохому я вас учить не собираюсь. Это я просто обзор так пишу. Обзор одной весьма ожидавшейся игры с трогательным название Vampire: the Masquerade - Redemption. Ну а поскольку ожидание уже завершилось, то возникли кое-какие мысли, к изложению коих я и приступил выше.

Ежели кто из вас что-нибудь слышал о вампирах, то он примерно представляет себе, что это за субъекты и откуда они берутся. Для тех же, кто не совсем в этом уверен, объясняю. Вампиры - это те же люди, которые в результате некоторых процессов приобретают сверхчеловеческие способности, расплачиваясь за это вечной жаждой крови. А если еще глубже - тем, что тот зверь, который в той ли иной степени присутствует в каждом из нас, в вампирах превращается в злобного монстра. И монстр сей только тем и занимается, что постоянно стремится полностью овладеть всем существом своего носителя, истребив в нем все то человеческое, что еще осталось. Короче говоря, вампиры - это такие ходячие пособия по диалектике. Постоянно стремящиеся превратиться в пособия по метафизике. Так что мои философские экскурсы имеют под собой достаточно веское основание, навеянное данной игрой. Тут, правда, добавлю, что вышеизложенная трактовка образа вампира не есть каноническая, если такая вообще существует, а исключительно плод усилий гигантов мысли из White Wolf - разработчика игровой системы, легшей в основу "Вампира". Поэтому если у кого возникнут какие-нибудь несогласия, то просьба все претензии предъявлять исключительно в их адрес. Мне

Вампиры - это такие ходячие пособия по диалектике. Постоянно стремящиеся превратиться в пособия по метафизике.



же, честно говоря, по барабану, было бы интересно. А реальных вампиров я знать не знаю и особого желания с ними знакомиться не испытываю. Ох, что-то я заговорился, в конце концов игра - это игра. А потому приступим непосредственно к обзору. Хотя сразу предупрежу, что с диалектическо-метафизическими инсинуациями я не покончил. Ибо...

Пот

Настроение мое самое что ни на есть однотонное. Мрачное настроение. Не того я ждал, и не на то надеялся. Ведь, черт возьми, Nihilistic такую базу заполучил (имею в виду настольного "Вампира")! Любая настолка (или, во всяком случае, столь популярная) - это в первую очередь тщательно разработанная игровая система. Начиная от реализации в игре любого возможного действия персонажа и кончая созданием собственного игрового мира. И поэтому разработчикам тех компьютерных игр, в основе которых лежат настольные RPG, не нужно ломать голову над многими проблемами. Типа придумывания мира, в котором будут разворачиваться игровые события, или системы скиллов и атрибутов. И, следовательно, больше времени и сил можно потратить на проработку, я бы даже сказал, изощренность геймплея.

Можно ли все эти нудные, утомительно однообразные подземелья назвать интересным игровым миром? Или на эту роль претендуют, не спорю, прекрасно и стильно сделанные, но тем не менее вряд ли тянущие даже на то, чтобы назвать их микрорайоном, города?

То ли мы видим в "Вампире"? Можно ли все эти нудные, утомительно однообразные, имеющие стандартно по четыре уровня подземелья назвать интересным игровым миром? Или, может быть, на эту роль претендуют, не спорю, прекрасно и стильно сделанные, но тем не менее вряд ли тянущие даже на то, чтобы назвать их микрорайоном, города? И это после Baldur's Gate (какой там городище отгрохали!)? Да даже постядерные фолаутовские деревни – и те куда более интересны в плане разнообразия и интересных встреч! Я, конечно, понимаю, что 3D, что ресурсы ограничены, что времени мало, что люди ждут, а планы (хорошо, что не трубы) горят. Но зачем тогда брать такую сложную игровую систему? Чтобы вдоволь над ней поиздеваться? И в конце концов выдать обычные реалтаймовый экшн с, как это по-русски, "ролевыми элементами"?

Я ничего против подобных гибридов не имею. Более того, они мне нравятся. С удовольствием играл и в "Диаблу", и в "Ревенанта", и в "Нокс"... Но ведь там все было просто и логично: наделали локаций, запустили монстров, дали коекакие скиллы и атрибуты, быструю и эффективную магию - и вперед. Мочи и круши направо, налево и прямо все, что шевелится.

А представьте себе, например, реалтаймовый "Фолаут"? Или BG? Или ту же M&M? Ну, представили? Надеюсь, получившаяся картина не будет являться вам в виде ночных кошмаров...



Вампир в этом плане создание престраннейшее. С одной стороны - совершенно роскошно реализована вампирская магия (так называемые дисциплины). Имеется куча заклинаний из самых разнообразных областей. Можно и физические кондиции модернизировать, и психические, и огнем противника потчевать, и кислотой, словом, изгаляться над собой и врагами всевозможнейшими способами. И все это - как красивые разноцветные стеклянные шарики слепому (ну, почти так), ибо бОльшая часть данного арсенала в игре вам совершенно не пригодится.

В реалтайме, как известно, долго не поразмышляешь: поймал супостата в прицел – и дави на гашетку

Судите сами. В реалтайме, как известно, долго не поразмышляешь. Поймал супостата в прицел – и дави на гашетку (это, разумеется, говоря образно, ибо вместо прицела у вас курсор, а вместо гашетки - мышиные кнопки). Причем желательно все это проделывать как можно быстрее, ибо промедление чревато всякими неприятностями, особенно если враг зело зол и лют. И имеются у вас шесть "быстрых" слотов для заклинаний, вот ими и придется пользоваться. Доступ ко всем остальным спеллам во время боя совершенно невозможен (то есть, конечно, если очень хочется, то можете попробовать – вдруг что скастовать успеете перед смертью). Но даже из этой шестерки реально пользоваться двумя, максимум – тремя. Можно, конечно, заранее накачать себя всякими заклинаниями, которые поднимают физические характеристики персонажа. Только вот лично я особого смысла в этом не вижу, ибо большая часть врагов спокойно выносится и в нормальном состоянии, поэтому каждый лишний спелл - зряшная трата весьма нужной и полезной кровушки (особенно ежели возникают проблемы с поставками оной). Лучше уж поберечь ее для более серьезных случаев, когда нужда в мощном кастинге превращается из простого любопытства в насущную потребность. Например, для выноса локальных боссов, когда, проклиная все на свете, порой приходится десяток раз проделать процедуру save-load, прежде чем удастся найти победную тактику.

Деготь

Короче, вся эта магическая роскошь несет по большей части исключительно декоративные функции, за исключением тройки-пятерки действительно нужных заклинаний, без использования которых пройти игру просто нереально. Могу в этом плане порекомендовать раскачать Majesty (дисциплина Presence). А в дальнейшем, когда найдете книжки, очень неплох Fire Rain (удобен тем, что при его кастинге не нужно касаться врага, а можно сей душ устроить на расстоянии: враги гарантированно заметят вас только после того, как превратятся в милые сердцу симпатичные бегающие факелы). Но в общем налицо явная игровая несбалансированность. Сначала вы пачками шинкуете всякую мелюзгу, а потом приходит суровый дядя и делает вас за пару секунд.

Ситуация, что и говорить, весьма досгающая. Но только в данной игре, ибо обычно это редко является серьезной проблемой. Ведь как проходится нормальная ролевуха? Замочил врага, получил что-нибудь полезное, сохранился - и дальше, навстречу новым трудовым свершениям и ратным подвигам. Ежели вдруг противник окажется непредвиденно силен, всегда можно загрузиться и организовать новую встречу или отступить на заранее заготовленные позиции. Все равно ведь ему деваться некуда, как миленький будет стоять и ждать, пока не придут и не зарежут.

Сохранить игру по своему желанию в "Вампире" можно только в строго отведенном месте - в так называемом убежище. Только почему-то нужда в сейвах обычно возникает именно тогда, когда ваша партия находится, скажем так, на некотором от него удалении.

Конечно, кое-кто из особо продвинутых геймеров давненько уже ведет разговоры на тему о том, что-де подобная игра не совсем честна. Ну дык, елки-палки, компьютерные игры – они вообще штука, запрограммированная на успех одной из сторон. Типа, все равно наши победят. В противном случае, кто бы в них играл? Короче, это, что называется, по уму. А как в "Вампире"?
А в "Вампире" все очень просто. В приставочные RPG играли? Если нет, то поясняю. Там можно сохраняться только в особо отведенных для этого местах. Идешь-идешь, вдруг видишь – нечто. Подходишь к этому нечто, и тебе говорят, что тут не возбраняется, и более того, весьма рекомендуется сохранить текущую игру.

Все это, на самом деле, совсем не так страшно, как кажется на первый взгляд. Ибо, учитывая, по-видимому, специфику приставочной публики, ситуации, при которых можно незапланированно подохнуть, в консольных РПГ встречаются реже, чем негры на арктическом побережье. Вот хлопцы из "Нигилистик" и решили пойти по этому пути. Может, в ФФ переиграли, может, с целью закоса под приставки, чтобы заманить дополнительную аудиторию, а может, просто у них так получилось, и они сами об этом узнали только в последний момент. Словом, сохранить игру по своему желанию в "Вампире" можно только в строго отведенном месте - в так называемом убежище, где вампиры пережидают дневное время суток. Только почему-то нужда в сейвах обычно возникает именно тогда, когда ваша партия находится, скажем так, на некотором удалении от сей безопасной гавани. Но кого такие мелочи волнуют? А если уж совсем неймется, просто прямо-таки руки чешутся сохраниться, – можно воспользоваться свитком, который организует вам кратчайший переход к убежищу, а потом обратно. При обоих переходах (туда и обратно) игра сохранится автоматически. Правда, зачем тогда сейвиться в убежище?

Автосейвы - вообще единственная надежда и опора в игре. Без них уж точно были бы кранты, но и с ними проблем хватает. Наиболее злобные гады имеют обыкновение поджидать вас в самом конце уровня, а сейв, соответственно, делается в самом начале, когда вы на данный уровень только попадаете.
А ежели случится несчастье и вашим бойцам не посчастливится пережить этой волнительной встречи, то их вновь ждет экскурсия по местам боевой и трудовой славы, маршрутом которой они уже проследовали в предыдущей жизни. С другой стороны, можно опять воспользоваться свитком. Правда, данный способ не всегда срабатывает (например, в тевтонской тюрьме вам этого сделать не удастся). Да и враги обычно понятия не имеют о честности и благородстве, норовят, понимаешь, напасть, когда вы этого меньше всего ожидаете. Так что настоятельно рекомендую не терять бдительности, ибо бдительность, как известно, залог безопасности. И ни в коем случае не уподобляйтесь тем несчастным, что при загрузке игры вместо load жмут на new game. В этом случае старый автосэйв накрывается безвозвратно...

Кровь

Все же, на мой взгляд, существует одна вещь, за которую "Вампиру" нельзя не сказать огромное спасибо. Точнее, за тот вклад, что он внес в ее (вещи) понимание. Я имею в виду партийность и реалтайм. После "Вампира" можно однозначно говорить о том, что "классическая партийная РПГ" и "риалтайм" есть понятия, которые, как бы это сказать помягче, не питают друг к другу особо теплых чувств (тут я, понятное дело, не имею в виду стратегические игры с ролевым уклоном, вроде тех же "Аллодов"). Ибо ежели весь богатый арсенал вампирских боевых возможностей с грехом пополам, пусть даже и в убогом виде, еще можно задействовать, управляя одним персонажем, то когда речь идет о партии... Я лично, когда шел на дело, просто отключал весь коллектив, чтобы под ногами не путались, и управлял одним Кристофом. Потому как партийцы мало того, что придурки редкостные (спасибо игровому AI), тратящие ценные ресурсы (кровь, например) совершенно без толку и в огромных количествах, так ведь к тому же просто нереально управлять в скоротечном бою толпой в четыре бойца. В средневековой части игры я в конце концов наловчился руководить двумя, и от этого, как ни странно, даже была какая-то польза. Но когда дело дошло до современных видов оружия, то... Нельзя дуракам доверять автоматы и ракетометы! Уж вы мне поверьте – никак нельзя! Поэтому я и не доверял. Про магию вообще промолчу...

Мед

В общем, как говорится, гладко было на бумаге, да забыли про овраги... И в результате отличная идея накрылась медным тазом. Для меня, например, с самого начала казалась весьма сомнительной идея с 3D. На мой весьма ламерский взгляд, столь сложная задача, как перенос настольной игры на компьютер, уже сама по себе требует много ресурсов.
А если делать это все в трехмерном виде, то абсолютно ясно, что на сегодняшний день пока невозможно достичь необходимого единства формы и содержания. Чем-нибудь обязательно придется пожертвовать. "Нигилистик" пожертвовал игрой. Нельзя сказать, что получил-



ся уж совсем полный отстой: "Вампир" вполне играбелен, местами даже мил. И по пятибалльной шкале, думаю, на четыре с минусом потянет. Но того ли нам хотелось?! Эх! Да что там говорить...

Напоследок решил я все же вспомнить о своих диалектических взглядах и попытаться взглянуть на игру (а заодно и на то, что написал выше) несколько иным, менее, скажем так, заинтересованным взглядом. Или более беспристрастным, что по сути одно и то же. И просто в ужас пришел! Это же надо! Столько гадостей наговорить о неплохой в общем-то игре. И переписывать, самое главное, времени уже совсем не осталось. Черт! Надо бы чего-нибудь хорошего добавить. Правда, тогда обзор в результате будет более походить скорее не на диалектический подход, а на банальную шизу, но лучше уж так, чем один сплошной мрак и безысходность.

Хорошее же можно сказать в первую очередь о внешнем виде, сиречь графике. Оная создателям очевидно удалась, все смотрится просто фееричною. Если еще добавить до кучи работу художников и дизайнеров, то просто "вааще"! Архитектура городов, их атмосфера переданы просто замечательно! Особенно производит впечатление Лондон: прямо-таки наяву себе представляешь, как гуляешь в ночном сумраке по освещенным ночными фонарями улицам, глотая насыщенный туманом прохладный воздух. Сразу же захотелось в Лондон, ну хотя бы на недельку...

Что там еще? Опять о графике. Со светом ребятки, конечно, поработали – все прямо как в жизни. Теней столько, сколько надо; вдобавок, чем мощнее источник света или чем ближе он находится, тем они (тени в смысле) четче. Модели людей, вампиров и прочей живности весьма недурственны, правда, двигаются они не совсем естественно, ну да что уж тут поделать - такова селяви.

Еще стоит отметить звук, который вполне соответствует игровой атмосфере, да и дух времени передает вполне адекватно. Разумеется, с языком и озвучкой все тоже ОК: лондонский панк говорит совсем не так, как нью-йоркская интеллектуалка. Я, правда, не совсем уверен, что в XII веке говорили именно так, как это делает Кристоф, однако проверить сие, увы, невозможно. Звуковые архивы того времени до нас не дошли – потерялись, наверное, где-нибудь по дороге.

С языком и озвучкой все ОК: лондонский панк говорит совсем не так, как нью-йоркская интеллектуалка.

О красивостях и оформлении вроде все. Теперь о содержании. Что бы такого хорошего сказать о содержании? Сюжет нормальный, не шедевр, но и не гадость, иногда даже увлекает. Порой ловишь себя на мысли: интересно, что же там дальше? Комбат тоже периодически способен доставить радость, особенно когда от сейва недалеко ушел. Не могу не упомянуть забавный прикол: при прокачанной Манипуляции (90 и больше) в магазинах вещи продаешь дороже, чем их покупаешь. Как это ни печально, совсем ничего не могу пока сказать о мультиплеере. Для тестирования оного придется либо канал потолще прикупить, либо в клуб забежать, до чего руки пока так не дошли.

После "Вампира" можно говорить однозначно о том, что "классическая партийная РПГ" и "реалтайм" – понятия, которые, как бы это сказать помягче, не питают друг к другу особо теплых чувств

Ну что? По-моему, слегка исправился. Хотя, конечно, общий тон весьма далек от оптимизма. А сами виноваты, создатели игры то есть: все же они явно многого не доделали и не додумали. Поэтому и получается, что замах-то был на рубль, а вот удар получился... Может, кто думает и по-другому, я же свое мнение высказал. Баста.

Комментарий Андрея Алаева: Не удивляйтесь, увидев на месте комментатора вместо Жилина редактора лично. В конце концов, я все же разбираюсь в "Вампирах" поболее Ивана, а Redemption вызвал у меня чересчур много эмоций, чтобы остаться в стороне.

Что меня в свое время поразило и привлекло в настольном "Вампире"? Да, сеттинг, безусловно, но кроме того – изящная, элегантная, простая и вместе с тем комплексная система правил. Простым сочетанием 9 атрибутов и 30 навыков можно было имитировать массу всяческих действий, причем вполне реалистично.

Я вполне понимаю, почему теперь каждый параметр персонажа изменяется не в диапазоне от 0 до 5 – в конце концов, это не настольный вариант, считать компьютер может быстрее, а игроку надо дать больше простора для развития – карабкаться выше, выше и выше. Но кто-нибудь может мне объяснить, зачем отрезали все 30 навыков, срубили на корню? Как, почему они не вписывались в компьютерную версию? Для того, чтобы взращенное на "Диабле" (no offence meant: я тоже в нее играю, но вы поняли намек) поколение игроков лучше восприняло конечный продукт? Чтобы упростить себе жизнь? Для чего?..

В принципе, многие концепции остались нетронутыми, например, довольно прилично смоделировано впадение в ярость (frenzy), но в целом... Не плохой сюжет, не реалтайм, не возможность сохраняться только изредка и даже не отсутствие локальной карты оставляет ощущение обманутости. Именно вольное обращение с системой-прототипом (пусть и с благословения White Wolf!) и заставляет еще раз подумать о невозможности адекватной реализации любой настольной игры на PC...





Слава

Работники экспы, гекса, дайса – романтики из Dungeons and Dragons



RPG, ролевики, ролевые игры... Этот жанр давно прижился среди компьютерных игр. Некоторые серии превращаются в настоящие товарняки из доброго десятка серий, вроде M&M, другие так и остались шедеврами-одиночками, но прочно заняли свое место в сердцах игроков (и заодно пополнили кошельки создателей). Эта "компьютерная" составляющая ролевых игр нам хорошо известна, но есть и другая сторона медали.

Практически незамеченная в нашей стране, существует огромная индустрия настольных ролевых игр, которая периодически показывает нам из-за бугра то ту, то другую грань додекаэдра, икосаэдра и прочих красивых Платоновых тел.

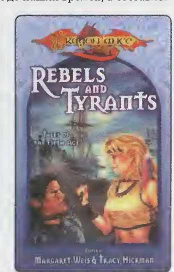
Краткая история системостоения, или Рождение ролеводов

"История - лженаука. Ее не существует!"
Валент бен-Шамаль

Формально принято считать, что ролевые игры возникли в 1973 году, когда Гарри Гигакс выпустил в свет первую редакцию Dungeons and Dragons (в сильно приблизительном русском переводе – "Драконы из подвалов" ^_^). На самом деле это не совсем так, и история РПГ начинается гораздо раньше. Правила D&D возникли не на ровном месте, и Гигакс к моменту их создания уже торговал Chainmail - маленькой любительской системой, которая, впрочем, относилась скорее к воргейму, сиречь к банальным играм в солдатики. Отличалась она тем, что моделировала действия небольшого отряда с точностью до действия каждого солдата, – что, собственно, и положило начало РПГ. Создатель D&D Дэйв Арнесон развил идеи Chainmail, придумав гениальную в своей простоте идею: предоставил каждому игроку возможность управлять одним членом отряда и тем самым из тактической игры для двоих, вроде шахмат, превратил ее в развлечение для посиделок в хорошей компании. Гигакс почувствовал большие перспективы, и за пять лет TSR превратилась в крупнейшую компанию, занимающуюся настольными ролевыми играми. Впрочем, и это не было началом. Первые ролевые игры появились аж в конце 19 века (да, это не шутка!). Разумеется, они серьезно отличались от того, что ролевыми играми называется сейчас. Тогда они представляли собой что-то вроде совместного рассказывания истории, и правила, ограничивающие действия персонажей, практически отсутствовали. К сожалению, это салонное развлечение было благополучно забыто, и оставалось в забвении до тех пор, пока на сцену не вышел Гигакс.

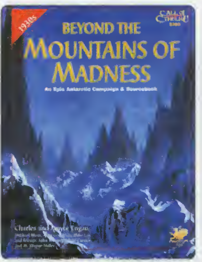
После выхода D&D рост количества ролевых игр начал приобретать лавинообразный характер. Естественно, компания TSR не стала останавливаться на первом успехе и начала продажу различных расширений правил, карт подземелий, наборов кубиков, которые D&D унаследовала из игр в солдатики – а те использовали не только обычные кубики из настольных игр, но и многогранники до двадцатигранника включительно. Не дремали и мигом возникшие конкуренты, буквально через пару лет вышли аналогичные системы - Tunnels&Trolls, Chivalry&RemrSorcery и еще дюжина прочих. Бред & бардак, короче. Долгое время знак амперсанда в названии считался чуть ли не обязательным свойством ролевой игры.

К сожалению или к счастью, но немногие из тогдашних игр дожили до наших времен, а составить

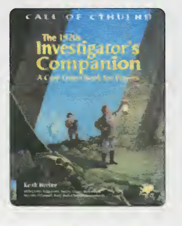


D&D серьезную конкуренцию не смогла ни одна.

Аудитория росла, вместе с ней росли и запросы. Людям становилось все менее интересно просто бегать по подземельям и месить сапогами драконов, и постепенно РПГ стали переориентироваться на то, чтобы дать игрокам возможность как можно шире и разнообразнее взаимодействовать с окружающим миром, возвращаясь, как это ни странно, к тем самым салонным развлечениям столетней давности, к совместному созданию истории с заведомо непредсказуемым финалом.



Это приводило к созданию новых систем и постепенному изменению старых, чему хорошим примером может послужить история все того же D&D: на смену ему TSR выпустила AD&D – расширенный и дополненный вариант правил (это примечательное событие случилось в 1977 году), за которым последовала вторая редакция AD&D (был это, как сейчас помню, 1989 год); недавно свет увидела третья редакция, вновь меняющая базовые правила... и есть подозрение, что на этом все отнюдь не закончится. Сама AD&D снискала себе довольно мрачную славу у американской общественности, потому что сначала на нее ополчились американские протестанты,



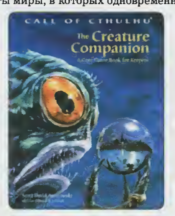
которым не понравилось, что персонажи могут мочить демонов, потом ее упрекнули в сатанизме, потом сняли несколько совершенно идиотских фильмов про людей, которые, заигравшись, уехали вслед за своей крышей, и так далее. Что интересно, другие ролевые системы этой участи по большей части избежали.



Естественно, со временем менялись и жанры игр. РПГ довольно быстро выросли из пеленок героической фэнтэзи, воспетой D&D, охватив за последнюю четверть века все возможные и несколько невозможных для представления жанров – от киберпанка и космической оперы до боевика и оперы мыльной (вы удивитесь, но последнее – не шутка... к сожалению).

Вечно недремлющие и голодные конкуренты, обнаружив очевидную слабость TSR за пределами фэнтези, завладели инициативой и начали наступление по всем фронтам.

CyberPunk 2020 стал классикой среди систем, описывающих киберпанк; жанр хоррора - тематика системы World of Darkness; не были забыты миры, в которых одновременно



развиваются магия и технология, как в Arcanum, космическая опера, мир после ядерной катастрофы и множество других тем.

Появились универсальные системы вроде GURPS и FUZION, позволявшие играть в любой представимой реальности, в любом мире, который может придумать мастер, пользуясь одним и тем же базовым набором правил, внося в них заранее предусмотренные изменения. Естественно, некоторые особо хитрые товарищи сообразили, что можно придать своей системе дополнительную привлекательность, перенеся действие в какую-нибудь хорошо известную вселенную. По сути, первой жертвой стал Толкиен, которого эксплуатировала еще старая бабушка D&D. С тех пор по Толкиену вышло еще много различных игр от различных компаний и, видимо, выйдут еще. Вполне достойную компанию ему составил Говард Лафкрафт – основанная на его рассказах система “Call of Cthulhu” на сегодняшний день имеющая возраст весьма почтенный и пережившая пять с половиной редакций, до сих пор пользуется изрядной популярностью. Выпустившая ее фирма Chaosium также была замечена в создании двух различных систем по книгам Муркока про Эльрика и даже системы Pendragon, в точности списанной с книги Томаса Мэлори “Смерть Артура”. Фирма Palladium,



слизав свою систему правил с AD&D практически один в один, выпустила такое количество приложений к ней по самым различным произведениям популярной культуры, с претензией на универсальность, что жуть берет.

Естественно, разработчики настольных РПГ не могли пройти мимо “Star Wars” (одна из самых удачных систем в мире) и “Star Trek”, который получил штук пять ролевых инкарнаций (почти все довольно не-



удачные... не везет "Старому Треку" с игровыми воплощениями). А количество разнообразнейших игр по "Marvel Super Heroes" просто не поддается разумному исчислению (количество игр про супергероев вообще потрясает воображение, как и количество этих самых супергероев). Не обойдены вниманием и фанаты аниме, тихо радующиеся Slayers RPG, Big Eyes Small Mouths, Robotech RPG, Bubblegum Crisis RPG... Sailor Moon RPG, наконец!

Процесс миграции, впрочем, довольно быстро приобрел двусторонний характер, и пока книги и фильмы кочевали в ролевые игры, те, в свою очередь, плавно двигались в противоположную сторону, поскольку писатели быстро сообразили, что хорошо сыгранная ролевая игра при известной ловкости легко превращается в художественную книгу. Даже до России добрались книжные серии DragonLance и Ravenloft, основанные на популярных мирах AD&D; пользовалась определенным успехом и книга "Бюро-13" по одноименной системе.

Сейчас снимается фильм по AD&D, есть проект фильма по Space:1889 (хочу! полет в космос в конце девятнадцатого века - это же мечта моего детства). На основе Record of Lodoss War создан одноименный аниме-сериал. Естественно, не обошлось и без комиксов, чему пример "Навигатор".

Где-то по дороге ролевые игры перекочевали и на экраны компьютеров, где прочно окопались и начали расти и развиваться от графических ужасов Heroes of the Lance до того, что мы сейчас видим в M&M и BG, не утратив, впрочем, связей со своими бумажными родственниками и даже временами совершая набеги в их стан. Свежайшим примером служит настольная версия второго Diablo, правила которой основываются на второй редакции AD&D.

Лидировала в гонке компьютерных воплощений, естественно, D&D (а что, кто-нибудь сомневался?), использующаяся просто в диком количестве компьютерных игр. Народ с нетерпением ждет Arcanum, да и компьютерные ролевые игры в целом вымирать пока не собираются.

Впрочем, не будем отвлекаться и вернемся к основной теме, то есть настольным ролевым играм, которые тоже не собираются записываться в вымирающие виды.

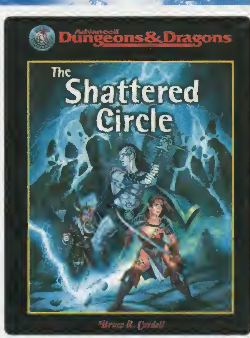
Стук костей, или Как оно все бывает...

"Система ежиков - это идеализация популярного метода"
программа "Трепло"

Что же представляют из себя современные настольные ролевые игры? Для игры нужно совсем немного: человек пять желающих играть, стол, за которым все они смогут усесться (впрочем, это может быть и не стол, а совсем даже пол, было бы где кубики бросить), горстка кубиков с разнообразным количеством граней (что тоже не обязательно - некоторые системы используют только обычные шестигранники, а некоторые вовсе обходятся без бросков), а также листочки с характеристиками персонажей и книга правил (вы будете смеяться, но это тоже не обязательно - попадаются игроки, которые помнят наизусть все до единой характеристики своих персонажей, а мне однажды встретился человек, который помнил AD&D наизусть, все базовые прави-

ла, выучив их со слов человека, который эти правила читал и тоже запомнил наизусть - вот такое вот знание во втором поколении). В общем, необходимым и достаточным условием ролевой игры являются игроки. Остальное - вторично.

Выглядит процесс примерно следующим образом: вышеупомянутая компания собирается на совместные посиделки, продолжительностью в несколько часов или суток, с той или иной степенью регулярности. Один из этой группы товарищей берется выполнять функции Мастера, то бишь ведущего игры, остальные, ориентируясь на правила, создают своих персонажей, то есть расписывают характеристики и описывают черты характера тех, кого будут играть. Этот момент иногда растягивается на несколько часов, нередко сопровождаясь изучением правил, попытками выпросить у Мастера всяких полезностей для своего персонажа, скандалами в случае облома и прочими веселыми мероприятиями. Обговаривается история персонажей, как они познакомились и что их связывает, детали мира, в котором будет развиваться действие. Наконец, когда эта приятная предыгровая возня заканчивается, приходит время собственно игры. Мастер дает игрокам вводную, описывая окружающую персонажей обстановку, происходящие события. Игроки, в свою очередь, описывают действия своих персонажей, предпринимаемые в данной обстановке, мастер



описывает результаты этих действий и их последствия, после чего история продолжается...

Когда исход того или иного действия неочевиден (вскрыл персонаж замок или нет, например), в соответствии с правилами бросаются кубики, и – в соответствии с теми же правилами, результатом броска и характеристиками персонажа – определяется результат (слишком сложно, да? ничего, на практике это проще). Так, если вкратце, выглядит собственно механизм игры. Но за этим, в общем-то, простым подходом скрывается масса своих тонкостей и особенностей, которые становятся яснее, только когда начинаешь играть сам.

Все те вычисления, которые необходимы для использования характеристик персонажей и которые в компьютерных РПГ процессор выполняет "за сценой", придется делать самому.

Зато, вместо того чтобы просто слушать очередную сказку, вы можете что-то в ней изменить, сделать то, что Мастер не предусмотрел. Вы любите альтернативные концовки в играх? Вам никогда не хотелось, чтобы Аерис в FF7 спасли? Вам никогда не хотелось, чтобы Скволл не вел себя, как полный идиот? Если бы это была настольная игра, мастер придумал, что произошло бы в таком случае.

Хороший мастер непременно предоставит игроку возможность осуществить красивое и оригинальное решение проблемы. Кроме того, одним из самых привлекательных моментов игры является возможность так называемого "отыгрыша" – игроки говорят, как свои персонажи, действуют, как персонажи, порой даже одеваются, как персонажи, и изготавливают реквизит -

в общем, оттягиваются вовсю.

Возможность общения, возможность развлекаться в хорошей компании - штука очень ценная и редкая. Пожалуй, именно она является главным элементом привлекательности настольных РПГ. В компьютерной ролевой игре, чтобы допустить одновременное участие нескольких людей, требуются умопомрачительные извращения, но в настольной это так же естественно, как компания друзей за чашкой чая. Собственно, без этих самых друзей никакой игры в принципе быть не может. Совместное создание сюжета, совместное творчество - один из самых интересных, с моей точки зрения, способов развлекаться.

Даже у очень хорошего Мастера при проведении игры рано или поздно возникают проблемы. В той или иной ситуации игрок периодически норовит разрешить спорный расклад в свою пользу. Требуется немало терпения и очень крепкая нервная система, чтобы не наорать на того, кто доказывает: "Я его убил! У меня меч длиннее!". Впрочем, крик в данном случае не лучшее решение, в силу того, что эскалация конфликта может привести к неприятностям в первую очередь для мастера. Когда кого-то бьют ногами трое-четверо экзальтированных товарищей, это очень больно. Именно для разрешения подобных конфликтов и создаются правила, в которые всегда можно ткнуть носом особо зарвавшегося игрока, затем дать ему замолить грехи и вернуться к нормальной игре.



Вскрытие показало, или Что запрятано в книге

"Строг этикет самурая:
Кто решит обзываться ругательным словом -
Тот сам называется так"
Л. Каганов

Собственно, книга правил, к которым прибегают в подобных случаях, и содержит ролевую систему. Она в общем виде состоит из двух ключевых элементов: мира и математической модели — вещей, довольно сильно взаимосвязанных и в то же время существующих почти отдельно.

С миром все достаточно просто. В книге (или книгах) вы получаете описание местностей, где будут развиваться события, местных жителей, их взаимоотношений и массы других полезных вещей, необходимых для хорошей игры. Там же часто размещаются заранее заготовленные сценарии приключений, иногда их публикуют и отдельными книгами. Подобные сценарии изрядно облегчают жизнь Мастеров, особенно когда тем лень или некогда



придумывать сюжет самостоятельно, заодно являясь одним из способов увеличить популярность своей системы. Естественно, и в Сети найдется огромное количество образцов аналогичного народного творчества, так что суммарный объем подобных заготовок для любой более-менее приличной системы очень велик.

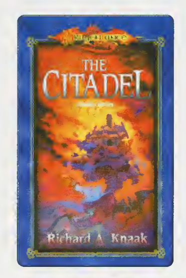
Заметим, что некоторые Мастера предпочитают генерить свои собственные миры, и у некоторых получаются вполне интересные наработки. В этом случае они пользуются только математической моделью - той частью ролевых систем, на которой хотелось бы остановиться немного подробнее.

Когда в игре возникает любая ситуация, исход которой не очевиден заведомо, от потасовки с киданием столов в баре до вскрытия сейфа, руки игроков обычно тянутся к кубикам. Насколько точен будет выстрел, насколько плохо придется тому, в кого попали, - все это определяется при помощи соответствующих правил.



Идея сама по себе проста как валенок. Вероятность того, что ты попадешь в цель, в общем случае одна и та же и зависит сугубо от твоих стрелковых навыков. Сам факт попадания или промаха не зависит от уровня этих навыков - определяющим фактором является именно вероятность. Движение мишени, ее размер - факторы, эту вероятность тем или иным образом модифицирующие. При моделировании этого события требуется, чтобы вероятность успеха была, согласно правилам, близкой к той, каковая имеет место быть в реальности. То есть, если у стрелка в реальности шанс попасть в цель равен примерно одному из двадцати, то в игре для успешности выстрела надо выбросить 20 на D20 (на двадцатигранной кости, именуемой еще умным словом "икосаэдр"). Соответственно, математическая модель определяет, сколько и каких кубиков бросать, чтобы определить исход той или иной ситуации, и сколько надо на них выбросить, чтобы усилия увенчались успехом, причем чтобы вероятность

В общем, AD&D чем-то напоминает Windows – такая же глючная и настолько же распространенная



этого самого успеха соответствовала его вероятности в реальной ситуации. Так, по крайней мере, все выглядит в теории.

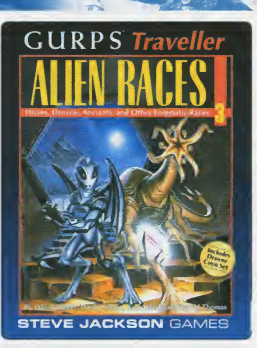
Практика, как ей и положено, вносит свои коррективы. Естественно, при помощи ограниченного числа кубиков и заранее заданного набора характеристик и умений персонажей точное моделирование реальности невозможно... оно вообще невозможно. Выдержать баланс между играбельностью и приближенностью к реальности (золотая мечта любого разработчика) очень непросто, но существует масса методов сделать свою систему притягательной.

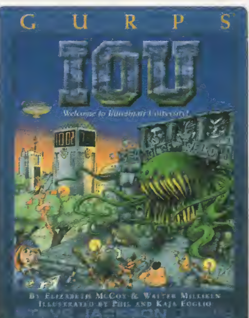
Все системы условно делятся на реалистичные и кинематичные (от слова "кино", а не "кинематика"). В первых упор делается на попытку максимально точного отражения реальности и приближения возможностей персонажей к возможностям обычных людей; во втором моделируется скорее фильм-боевик, нежели реальная жизнь (откуда, собственно, и взялся термин "кинематичные"). И тот, и другой подход имеют, естественно, своих поклонников.

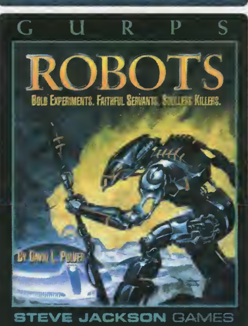
AD&D и Star Wars безусловно кинематичны (AD&Dшный герой уровня так двадцатого, прорубающийся сквозь армию орков, может дать Брюссу Уиллису десять очков вперед, а с джедаями и так все ясно), GURPS, напротив, стремится к суровой реалистичности (то есть трое гопников в темной подворотне – уже серьезная угроза жизни). Другое дело, что и у GURPS есть свои недостатки, идеал невозможен в принципе, особенно в нелегком деле реализма. Оба подхода провоцируют разные стили игры, разное отношение к ситуации, и у каждого есть свои преимущества, зачастую одновременно являющиеся и недостатками. Представим обычный выстрел из дробовика. Можно долго бросать попадание каждой отдельной дробинки, нанесенные ей повреждения, а можно обойтись парой бросков, один из которых определит, сколько дробинок попало в цель, а второй – какой они нанесли ущерб. В первом случае, потратив на это добрых десять минут, мы получим достаточно близкий к реальности результат, чем сможем впоследствии гордиться; во втором результат будет очень приблизителен - зато потасовка с десятком участников не затянется на несколько суток. Собственно, именно поэтому у кинематичных игр больше поклонников, и именно поэтому реалистичные игры не вымрут, пока не исчезнут последние поклонники реализма. Стоит отметить также существование нескольких систем, уровень реалистичности которых изменяется в зависимости от пожеланий Мастера и игроков. В них правила, усложняющие жизнь игрока и требующие от него более рационального и жизненного поведения, являются опциональными и могут как использоваться во время игры, так и оставаться благополучно забытыми.

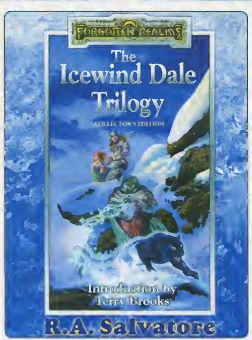
Отличаются системы и по тому, каким образом они описывают развитие возможностей персонажей. Фактически, деление систем на уровневые и скилловые является одним из самых четких и важных. Уровневые системы подразумевают, что за успешное выполнение тех или иных действий, вроде выполнения заданий или убийства противников, персонажи получают то или иное количество очков опыта, он же experience (в просторечии – экспа). По достижении их определенного количества персонаж получает следующий уровень, и на него, сопровождаемые счастливыми воплями, валятся разнообразнейшие бонусы и плюшки, в результате чего лозунг "Дальше! Выше! Быстрее!" реализуется на уровне личного примера. Именно эта методика чаще всего реализована в компьютерных играх, именно уровнями славен AD&D. Есть и другое решение той же задачки. Существует, и довольно давно, целый ряд систем, в которых характеристики персонажа растут не скачкообразно, а медленно и вдумчиво, на манер, например, "Ультимы" (которая он-лайн). В таких системах возможности персонажа описываются при помощи атрибутов – основных характеристик вроде силы, ловкости и ума, количество которых варьируется в небольших пределах – от 4 в GURPS до 10 во FUZION (на самом деле разброс чуть шире, но порядок примерно такой), и навыков – вещей более конкретных, связанных не с заложенными природой возможностями, а скорее с обучением, вроде умения стрелять. После завершения очередного большого куска игры (обычно когда народ расползается спать по домам, планируя продолжить где-нибудь на следующей неделе) игрок получает возможность подрастить на единицу-другую какой-нибудь из навыков. В некоторых системах эти навыки выбираются свободно; иногда можно растить только те навыки, которые использовались по ходу игры; а в Call of Cthulhu вообще отмечается каждое успешное применение навыка, и по наступлении перерыва в игре те навыки, что использовались, с определенной вероятностью растут (да-а, отчетливо потянуло "Ультимой", не зря ее помянули).

Существуют еще и странные фоллаутообразные гибриды, где













рост навыков осуществляется по достижении персонажем следующего уровня, но их очень мало, и этот подход в целом не прижился.

Еще одна классификация, применяющаяся по отношению к ролевым играм, – это их деление на универсальные и специализированные. Универсальные системы хороши возможностью спокойно играть в разнообразных мирах, не тратя при этом времени на изучение правил для каждого из них, что изрядно облегчает жизнь любителям разнообразия и позволяет без особых проблем вести сценарии, сюжет которых связан с путешествиями во времени, в космосе или между параллельными мирами.

Системы же специализированные, рассчитанные на вполне определенный мир, позволяют точнее реализовывать некоторые моменты, связанные со спецификой игровой реальности, – вроде Светлой и Темной сторон Силы в Star Wars или специфики магии в Call of Cthulhu.

Да, кстати, чуть не забыл одно из самых главных отличий между системами. Они делятся на коммерческие и бесплатные! На самом деле у этого очевидного момента есть свои тонкости. Если с коммерческими системами все понятно, это такие книжки на буржуйских языках по 20-30 баксов штука, то бесплатные в сердцах простых россиян рождают радостный и небезосновательный крик: "Халява!". О бесплатных системах можно сказать много довольно противоречивых вещей, уж больно они разнообразны. Каждый год находится несколько десятков (а то и сотен) человек, у которых вдруг рождается страшное желание создать "свою, самую лучшую систему в мире". Некоторые на одном намерении и останавливаются, некоторые идут дальше и все-таки доводят свои планы до завершения, после чего самые упорные еще и выкладывают их в Сеть для всеобщего обозрения и, как они надеются, пользования. Надо честно признать, что большая часть из этих систем заведомо мертворожденные, и лишь единицы достойны тщательного внимания и изучения. Впрочем, самые лучшие системы со временем имеют нехорошую тенденцию к переходу на коммерческую основу, после чего из Сети благополучно исчезают, к большому огорчению любителей дармовщинки. Естественно, и тут есть свои исключения, и вышедшая на бумаге Forgotten Futures так и осталась в Сети (все встаем и аплодируем), согревая сердца своих поклонников.

Разумеется, эти отличия не определяют сами по себе, хороша та или иная система или нет. Система может быть универсальной или специализированной под конкретный мир, реалистичной или кинематичной, коммерческой или бесплатной, наконец, но все это не дает гарантий ее удобства и качества. Проблема выбора – по какой системе играть, в отличие от вопроса, играть ли вообще (конечно, играть!), решается только путем длительных раздумий. Дабы их немного облегчить, ниже приведен обзор наиболее интересных систем, которые можно относительно просто раздобыть в Сети.

Огласите весь список, пожалуйста...

"Спасибо тебе, Господи, за твердую валюту!"
Д. Бонд

Обзор ролевых систем мне придется начать со все той же много раз помянутой AD&D, и причин тому много. Во-первых, это самая первая система в мире, как ни банально сие звучит. Во-вторых, это самая известная система в мире, на что фирма TSR потратила немало усилий. В-третьих, это самая широко разработанная система в мире, что совершенно неудивительно, учитывая двадцатипятилетний срок ее существования. К сожалению (только не надо бить меня ногами), это далеко не лучшая система в мире.

Вообще, тема достоинств и недостатков AD&D - это повод для написания очень большой отдельной статьи, и рассмотреть ее сейчас полностью явно не удастся. Если же излагать вкратце, то все проблемы этой системы – в ее истории. Как уже говорилось в самом начале, своим рождением AD&D обязана воргеймам. Им же она обязана и своим подходом, при котором единственным способом для развития возможностей персонажа является массовое убиение окружающих. Именно отсюда растут уши такого неприятного явления, как манчкинство. Именно отсюда взялось дурацкое понятие класса. Ненавижу эту смирительную рубашку! Нет, на экране компьютера я еще согласен с этим мириться (хотя Fallout показал, как без них здорово живется), но подсовывать эту гадость в славящиеся настоящей свободой действий настольники? Про разнообразие необходимых для игры костей, от четырех- до двадцатигранной, которые приходится таскать с собой, тоже можно долго распространяться. Правила довольно сложны, запутаны, а отдельные блоки зачастую не согласуются между собой - результат сложной истории создания.

В общем, AD&D чем-то напоминает Windows – такая же глючная

и настолько же распространенная, так что любителей настольных ролевок в нашей стране зачастую именуют дзэндэшниками, хотя кое-кто из них вообще ни разу в жизни не сталкивался с этой системой. Критики фирмы TSR частенько пишут ее название через значок бакса – T$R, в точности копируя ненавистников Micro$oft. Нельзя сказать, что у них нет для этого оснований.

Если кто-нибудь думает, что еще не выпущен хоть какой-нибудь товар с лейблом TSR, который можно впарить ролеплеерам, то пусть он так больше не думает! Футболки, кепки, кофейные чашки, значки, фигурки персонажей – всей этой фигни выпущены (и проданы, что характерно) горы. Про книги и компьютерные игры уже говорилось. Но это скорее тема для отдельной статьи.

В то же время AD&D обладает огромным и несомненным достоинством – невероятно подробной проработкой миров. Помните Torment? Вот это оно самое и есть. Для каждого мира, созданного на основе этой системы, описаны сотни, а то и тысячи персонажей, нарисованы подробнейшие карты чуть ли не каждого участка поверхности, написаны сотни сценариев, придуманы тысячи монстров и десятки рас... Сами по себе миры красивы и зачастую оригинальны, охватывают широчайший диапазон – от эпики битв Света и Тьмы в DragonLance до своеобразия DarkSun. Пользуясь этим огромным инструментарием, хороший Мастер создаст великолепное приключение для всех участников, не тратя ночи на размышления и подготовку к игре. Ему не нужно будет рисовать карты, расписывать характеристики возможных противников и союзников, продумывать сценарий игры. Все это он может просто выбрать из готового набора, плода творчества десятков профессионалов. Собственно, именно это, наверное, и есть одна из причин столь широкой популярности данной системы. Впрочем, слухи доносят разные нехорошие слова, изрекаемые по поводу свежевышедшей Третьей редакции правил. Вообще-то нам обещали всякие положительные изменения механизма и исправление старых недостатков системы, но первые отзывы внушают опасения в том, что все так уж благополучно.



В России тоже нашлось немало ударников двадцатигранного кубика. Вторая редакция AD&D - единственная система, пережившая уже три любительских русских перевода разного качества (недавно прошел слух о планируемом четвертом) и выложенная всюду, где только можно (на www.rpg.ru, например). Более того, то единственная система, которая продается в нашей стране, в магазинах Саргоны. По жуткой цене в 30 баксов за книгу, каковых надо как минимум две, а лучше бы побольше, если найдутся соответствующие немереные деньги.

По счастью, не AD&D единой жив ролеплеер. Одна из самых серьезных попыток составить ей конкуренцию – любимая многими универсальная система GURPS.

Позволим себе процитировать ее создателя, Стива Джексона:

"Аббревиатура GURPS расшифровывается как "Generic Universal RolePlaying System" ("Глобальная Универсальная Система Ролевого Отыгрыша"). Не стоит удивляться амбициозности этого названия. Изначально это была шутка, кодовое слово для создаваемой нами системы, по крайней мере до тех пор, пока мы не найдем "настоящее" название. Прошли годы... и мы так и не нашли подходящего слова. Может быть, слово GURPS звучит странновато, но оно вполне отражает суть созданной нами игры!

"Глобальная". Есть люди, предпочитающие динамичный стиль игры, где Мастер в огромной степени полагается на импровизацию. С другой стороны, существует категория игроков, предпочитающих во всем полагаться на правила. По их мнению, правила должны рассматривать каждый конкретный случай в игровой практике. Но большинство играют в нечто среднее, где есть черты как первого, так и второго. GURPS начинается с самых простых, базовых правил, а затем – особенно это касается боевых правил – разрастается в огромное количество очень подробных, но необязательных. Однако, при всем при этом, ни одно из этих правил никоим образом не конфликтует с ядром системы – это та же самая игра. К сло-







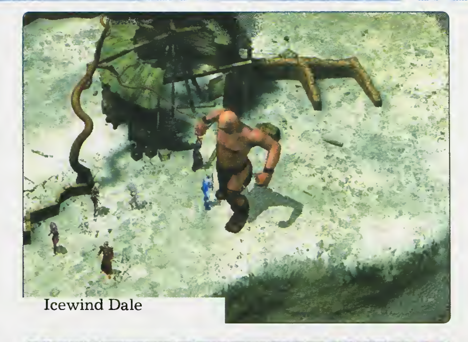
ву сказать, зто обеспечивает полную совместимость сценариев разных Мастеров.

"Универсальная". Основа базовых правил - реализм. При зтом правила работают в любой ситуации - будь то мир, построенный на исторических фактах, или фзнтезийная вселенная, мир прошлого, настоящего или будущего. Глупо выпускать систему правил для одного мира, другую систему правил – для другого, и так далее до бесконечности, хотя в настоящее время большинство игровых компаний поступают именно так. GURPS - зто единый набор правил, который совместим с любыми вашими декорациями. В настоящее время выпущено огромное количество книг и миров по GURPS, но все они абсолютно и непререкаемо покоятся на базовых правилах. Можно взять своего персонажа, ковбоя с Дикого Запада, и отправить его на Вторую Мировую войну, а затем – в Италию времен Ренессанса охотиться за удачей; все, что для зтого нужно – просто сделать зто!

"Ролевая". Наша игра не подходит под определение hack&slash. Правила составлены таким образом, чтобы персонаж мог заниматься настоящим отыгрыванием своей роли - в действительности правила сделаны так, чтобы поощрять хороший ролеплей.

"Система". Действительно система. Большая часть различных RPG в полном смысле зтого слова не являются системами - чаще всего создается набор правил, которые впоследствии дополняются, исправляются и бесконечно модифицируются. Отсюда следствие - невозможность играть, будучи не в курсе относительно самых новейших изменений. GURPS не страдает таким недостатком. Мы потратили невероятное количество сил и знергии, чтобы убедиться в том, что система работает - и она работает".

Как ни странно, несмотря на всю пальцовость подобного заявления, зто чистой воды правда, все до последнего слова. Разумеется, и GURPS не лишена ряда проблем и недостатков, но практика показывает, что играть по зтой системе очень удобно. Количество расширений и приложений к ней может сравниться даже с AD&D, и надо отдать авторам должное - с согласованием между отдельными злементами системы они справились вполне успешно. Для Мастера, завязавшего сюжет на путешествиях во времени или между параллельными мирами, ничего лучше еще не придумано. Фанатики зтой системы часто просто конвертируют любые математические данные из других ролевых игр в GURPS и играют по правилам



Icewind Dale



Baldur's Gate



Baldur's Gate II


Neverwinter Nights


Pool of Radiance


Planescape: Torment

● Все (ну почти все) последние RPG-хиты и многообещающие разработки основываются на D&D. А если вспомнить, сколько игр вышло до этого, те же GoldBox. Куда там Microsoft, TSR и Wizards - вот настоящие монополисты

GURPS в любую другую игру, а сама фирма-производитель, Steve Jackson Games, периодически лицензирует чужие ролевые игры, чтобы дополнить свою глобальную вселенную. GURPS - система коммерческая, и раздобыть ее в Сети целиком совершенно нереально в силу гигантских объемов выпущенной по ней литературы. Собрать достаточное количество легальной и нелегальной информации для игры, однако, вполне возможно. Отсканированные базовые правила валяются на том же www.rpg.ru; при изрядной ловкости и долгих поисках можно найти и отдельные расширения.

Еще одна система, претендующая на универсальность, – FUZION. В свое время автор посвятил немало времени именно этой системе, и она произвела вполне приятное впечатление. Скомплектованная по модульному принципу, она быстро и достаточно удобно настраивается на большое количество миров и различные уровни реализма, моделируя широкий спектр возможный столкновений, от кулачных боев до воздушного боя или схватки гигантских роботов. FUZION легко доступна – она, вместе с большим количеством всевозможных приложений, выложена на сайте www.meta-earth.com.

История ее достаточно уникальна, так как представляет из себя случай редчайшего взаимодействия компаний-авторов ролевых игр. Случаи кооперации конкурентов - вообще не самое частое событие, но в ролевой индустрии их можно по пальцам одной руки пересчитать. R. Talsorian Games и Hero Games Inc. внезапно обнаружили, что система Interlock, придуманная первой для игры Cyberpunk 2020, крайне похожа на механику сочиненной второй из этих фирм серии игр Hero. Сам факт похожести неудивителен, в конце концов, принципиально новые системы правил в ролевых играх придумать довольно сложно. Удивительно то, что фирмы восприняли это не как повод погрызться на предмет "кто у кого дубинку украл", а как возможность для начала совместного проекта. Так появилась на свет FUZION, отсюда, собственно, и ее название. Результатом совместной работы стала одна из самых удачных систем своего класса, претендующая не только на универсальность, но и на гибкость отражения реальности и простоту игровой механики. Под эту систему в силу ее широкой бесплатной доступности вскоре наделали множество приложений различного уровня полезности, заготовленных миров и прочего. Кстати, большую часть этого добра, заодно с самой FUZION, можно найти на одном из лучших сайтов российских ролевиков, rpg.enjoy.ru - они даже делают русский перевод основной системы.

Forgotten Futures - тоже своего рода уникум: система, распространяющаяся в виде shareware. Вообще время от времени в среде любительских систем такое случается, но чаще всего они не выдерживают конкуренции с другими любительскими системами – уровень не тот, чтобы деньги за такие вещи платить. А Forgotten Futures не только распространяется в "шароварном" виде с глубокой древности компьютерного века, когда дискеты на 720кб еще были в ходу, но и с успехом пережила издание в виде книги, сохранив при этом условную бесплатность электронной версии. В немалой степени она обязана этим своей тематике – жанр паропанка, фантастики начала века, воспетый Уэллсом и Жюлем Верном, всегда сохранял свою устойчивую нишу поклонников в среде игроков в ролевки. Более детально разработанную игру в жанре паропанка трудно отыскать.

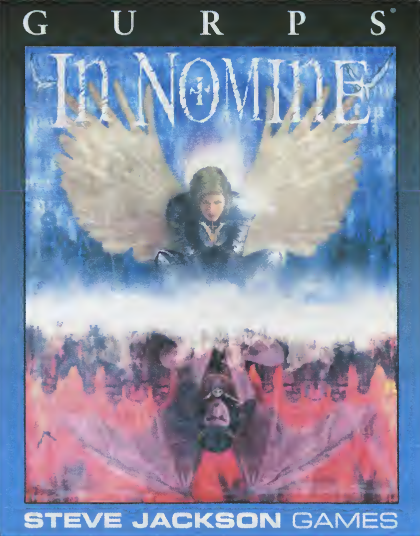
Отдельно следует сказать о Vampire: the Masquerade. Система эта, заодно со всеми ее родственниками из серии Storyteller известная также как World of Darkness, которую злые языки называют Noun: the Adjective, в России проходит по категории "видит око, да зуб неймет". Несмотря на большую популярность ее на Западе и текущие слюнки наших российских игроков, добыть ее довольно трудно. Фирма White Wolf, производящая эту серию, тщательно следит за появлением в Сети оцифрованных правил игры и давит их достаточно регулярно. О самих правилах в "Навигаторе" уже писали, а посему повторяться не стоит.

К вопросу о собственных Платонах,
или Маньяки в городе

"Потусторонним вход воспрещен!"
плакат НИИ ЧАВО

Да-да, наши в городе. Мои поздравления. В России, как известно, ролевики есть, но вот правил на русском языке пока что нет, и любители родной речи или просто не знакомые с буржуйскими диалектами бедолаги перебиваются в основном переводной AD&D да "Заколдованной Страной", которую сложно назвать ролевой системой в чистом виде. Впрочем, эта ситуация грозит измениться в самое ближайшее время. Группой разработчиков Проект "Семь" и издательством "Центрполиграф" подписан договор о публикации ролевой игры "Эра Водолея". Будет это толстая такая книжка формата "чуть меньше А4", около 150 иллюстраций, включая восьмистраничный комикс (точнее, мангу - авторы своей любви к японской графической стилистике не скрывают), один готовый сценарий (мало, конечно, но на сайте разработчиков уже красуется обещание регулярно вывешивать новые, да и книга сценариев "Эра Водолея:Университет" в процессе написания); далее еще две страницы всяческих дифирамбов, которые, наверно, лучше опустить.

Если описывать механику системы вкратце, то она кинематичная, скилловая и уж совершенно точно коммерческая. Насколько она универсальна - вопрос несколько более сложный, поскольку в целом завязана на описанный в книге игровой мир, но в принципе адаптируется под другие. По крайней мере стимпанк, фэнтэзи и киберпанк в качестве возможных продолжений уже прорабатываются. В качестве единственного необходимого кубика выступает обычный шестигранник, так что носиться в поисках хитрых дайсов никому не придется. Мир книги - отдельная история, подробно изложенная самими авторами. Собственно, вот она:





Россия.
Наши дни.
Наше время!

"Когда-то сила была достоянием немногих, но наступила Эра Водолея. По всему миру растет число людей, которые раскапывают древнюю магию, открывают в себе экстрасенсорные способности и используют их для личной выгоды - в ущерб другим. Закон не может их остановить - нет таких законов, нет таких фактов, нет таких доказательств. Люди не только совершают насилие над личностью, жизнью, здоровьем других людей, но и рекламируют эту деятельность в газетах и на телевидении.

И поэтому оперативные команды Института Прикладной Экзофизики тайно, замаскировавшись под маленькие фирмочки и другие легальные объединения граждан, занимаются поиском нарушителей закона, которые не подвластны обычному правосудию, — колдунов и экстрасенсов, вампиров и демонов. Это не Люди в Черном. У них нет экзотических супертехнологий и способностей, заведомо лучших, чем у их противников - агенты набираются из случайных свидетелей, любопытных, пострадавших. Агентами становятся и сами нарушители - если они действительно раскаиваются в содеянном. Они такие же люди, как и те, кого защищают. Но у них есть знание, а знание - сила. Чтобы справиться с необыкновенной угрозой, нужны обыкновенные люди.

Институт - неправительственная организация. Правительство совершенно уверено в том, что таинственная катастрофа 1992 года полностью уничтожила самый главный "почтовый ящик", занимавшийся исследованиями в области магии и экстрасенсорики. Но Институт выжил, ушел в подполье и продолжает поиски тех, кто попытался его уничтожить."

Такая вот история. Подробностями проекта можете поинтересоваться на сайте: www.project7.ru.

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Intel 820E

Все знают, что такое Intel 820? Это базовый набор микросхем, на котором основываются многие материнские платы. И вот "случился" новый "чипсет", вполне логичное "продолжение" существующего - Intel 820E. Какова же разница?

В набор добавили еще одну микросхему - контроллер ввода-вывода в виде концентратора. По-английски он обозначается как I/O Controler Hub, или, сокращенно, ICH2. В этом контроллере сосредоточены многие современные технологии. В "чипе" есть дополнительный контроллер шины USB, интерфейс подключения к локальной сети, спаренные контроллеры Ultra ATA/100 и звуковой процессор, обслуживающий до шести каналов.

Вице-президент корпорации Intel, генеральный менеджер подразделения по разработке настольных компьютерных систем Луис Бернс (Louis Burns) охарактеризовал новый продукт так: "Значительное расширение возможностей подсистемы ввода-вывода в наборе микросхем Intel 820E обеспечивает гораздо более гибкий подход производителей компьютерного оборудования и системных интеграторов к компоновке своих решений. Подобно "чипсету" Intel 820, модель Intel 820E предназначена для самых мощных и быстродействующих процессоров Intel Pentium III, обеспечивая максимальный уровень производительности средств графики, видео и мультимедиа при работе как в Интернет, так и в автономном режиме".

Поскольку контролеров шины USB два, полоса ее пропускания оказывается на уровне 24 Мбит/с. Intel тем самым способствует продвижению спецификации Ease of use, то есть "простота в обращении", которая призвана обеспечить более легкое использование ПК. Спаренные контролеры Ultra ATA/100 обеспечивают максимальную скорость, с которой могут работать устройства IDE на сегодняшний день. Что касается звукового процессора, здесь использован усовершенствованный интерфейс AC'97, поддерживающий воспроизведение звука Dolby Digital, записанного в формате DVD. О сетях: поддерживается подключение через программный модем, интерфейс подключения к ЛВС (локальной сети), по-английски – LAN Connect Interface, или, сокращенно, LCI, который поддерживает множество различных сетевых решений, в том числе домашние сети с использованием телефонных линий пропускной способностью 1 Мбит/с, Ethernet со скоростью 10 и 100 Мбит/с, как на базовом уровне, так и со средствами управления.

Мощь нового набора ощущается сразу, но что же там со старыми ошибками, которые были в Intel 820? Пока ничего не слышно, но думаю, что они вряд ли останутся. Зачем корпорации наступать еще раз на те же грабли?

Стоимость нового продукта оптовыми партиями от 1000 штук составляет 35 долларов. Сколько будут стоить материнские платы с этим "чипсетом"? Это прогнозировать трудно. Поживем - увидим.

Выпуск Timna перенесли на следующий год

Корпорация Intel объявила, что выпуск высокоинтегрированного процессора Timna для сверхдешевых компьютеров переносится на первый квартал следующего года. Снова, как и в наборе микросхем 820, подводит перевод сигналов памяти. При помощи этой технологии Intel "учит" свою продукцию работать не только с памятью RDRAM, но и с SDRAM. Поскольку это уже "проходили" с Intel 820, сейчас корпорация хочет создать надежный, устойчиво работающий продукт, а для доработки требуется время.

Via Cyrix III переработан и выпущен

Корпорация Via выпустила процессор Cyrix III. До этого она занималась выпуском наборов микросхем для материнских плат, сейчас же пытается вторгнуться на рынок микропроцессоров для дешевых ПК. Мы уже рассказывали об этом продукте, когда он находился в разработке.

И хотя изначально процессор разрабатывался на базе совершенно другого ядра, мы получаем все обещанное. Совместимость по системе команд с AMD K6-II, по шине с Intel P6 (Pentium Pro, Pentium II, Celeron, Pentium II Xeon, Pentium III, Pentium III Xeon), тактовую частоту шины 133 МГц, посадку в гнездо Socket 370, внутрикристальную кэш-память объемом 128 КБ. Насколько процессор хорош, посмотрим, когда он появится в продаже у нас в России.

Вышел 3dfx Voodoo 5 5500



Потрясающая "железка". Производительность в одних тестах больше, чем у NVIDIA GeForce2 GTS, в других меньше (в общем, силы равны), а энергии "пожирает" как 4 GeForce2 GTS'a. Нет, это не шутка. Потребляемая мощность видеокарты действительно в 4 раза больше. Все противники NVIDIA... ну, может быть не все, а только те, кто являются фанатами 3dfx, могут запасаться мощными блоками питания, если они еще не успели этого сделать, и подсчитывать ватты, которые потребляет их "машина" – хватит ли на новую (вот такую вот прожорливую) видеокарту.

Больше "зрения"



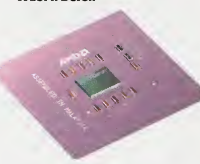
Эта новость относится к "железу" косвенно.

Intel пытается ускорить развитие технологий распознавания изображения. Для этого на сайте разработчиков developer.intel.com были выложены "исходники" ПО, распознающего изображения. Сейчас вычислительная машина может "видеть" крайне редко. Компьютерные видеокамеры используются, в основном, для общения в Сети по принципу "видеофона" или просто для записи изображения.

Программирование, равно как и другие науки, развивается, оставляя придуманные кем-то алгоритмы всему миру. Не надо "изобретать велосипед". Intel как раз представила образцы таких алгоритмов, чтобы любой программист мог их изучить и применить потом нечто подобное в своих программах.

Неспроста это сделала именно Intel, а не Microsoft или иной "софтверный" гигант. Технология Computer Vision должна подвигнуть пользователей к покупке более мощных процессоров. Прогнозируется повышение спроса на старшие модели Pentium III. Если это действительно произойдет, увеличится спрос и на разновидности этого процессора с тактовой частотой более 1 ГГц (до 1,2 ГГц), когда они выйдут. К тому же исходный код алгоритмов оптимизирован именно для архитектуры Intel. Написан он на языке С++ для операционных систем Windows.

А вот и Duron



Те, кто любят процессоры фирмы AMD, наконец-то дождались... Выпущен процессор Duron - особая версия AMD Athlon, предназначенная для дешевых (стоимостью до 1000 долларов) настольных ПК. Три версии этого "чипа" уже производятся (тактовые частоты - 600, 650 и 700 МГц). Более того, многие крупные фирмы, занимающиеся сборкой компьютеров, готовы предложить модели на базе этого процессора. Новый продукт будет конкурировать с Intel Celeron. До сего времени в этом сегменте рынка Advanced Micro Devices была представлена семейством К6-II. Сейчас оно постепенно будет уступать свое место Duron, пока не исчезнет полностью. Новый "камень" будет садиться в гнездо Socket A. Одноименный корпус, в котором будет выполняться кристалл, обходится дешевле как изготовителю при производстве, так и пользователю при покупке, по сравнению со Slot A, применяемом в более дорогих и более производительных процессорах Athlon.

Диски емкостью 1ГБ для КПК



Компания IBM снова удивляет мир жестким диском. На этот раз вместимость удивительного устройства составляет 1 ГБ. Естественно, все, кто читает сейчас эти строки, задались вопросом: что удивительного может быть в "винте" емкостью 1 ГБ? Дело в том, что эта "железяка" предназначена для КПК, то есть карманных персональных компьютеров. Наверняка многие видели рекламу Palm Pilot. Да-да, это они - маленькие компьютеры, которые носят в кармане. И подобные значения емкости при таких условиях являются уникальными. Вы наверняка видели облетевшие давным-давно весь мир фотографии жесткого диска, стоящего около монеты в 25 центов. Только тогда емкость дисковода была 125 МБ, а теперь - целый гигабайт.

Карманные компьютеры - это самый простой пример использования подобного устройства хранения информации. Кроме КПК новые винчестеры будут применяться в цифровых фотоаппаратах, видеокамерах, плеерах (например, МР3). Возможно также, они будут использоваться в качестве сменных носителей (как дискеты).

Еще три процессора Celeron

Корпорация Intel выпустила еще три версии процессора Celeron для недорогих настольных компьютеров. Тактовые частоты новых процессоров таковы: 633, 667 и 700 МГц. Ну и, как полагается, кэш 128 КБ, SSE, 0.18 мкм.

Willamette получает новое имя - Pentium 4



Мы уже рассказывали об этом процессоре в разделе HARDWARE мартовского номера. Но тогда он назывался Willamette. Это название было рабочим. Новое же название, Pentium 4, является торговой маркой, под которой продукт должен появиться на рынке. Почему именно Pentium, если, например, Itanium, получивший свою торговую марку раньше, не имел в названии такого слова? Что за возвращение к прошлому? Да просто Intel хотела показать, что в новом процессоре воплощена надежность, которой всегда славилась эта корпорация, и опыт разработки микропроцессоров, который измеряется десятками лет.

Пэм Поллаче (Pam Pollace), вице-президент подразделения Intel по продаже и маркетингу, сказала по этому поводу следующее: "Во всем мире товарный знак Pentium ассоциируется с наивысшей производительностью, совместимостью и качеством ПК. Для пользователей сразу станет очевиден тот факт, что процессоры Pentium 4 являются наиболее современными и высокопроизводительными процессорами Intel".

Напомню, что Pentium 4 - процессор нового поколения, конструкция которого в корне отличается от архитектуры Pentium Pro, Pentium II, Celeron, Pentium II Xeon, Pentium III, Pentium III Xeon. Intel классифицирует его как процессор для высокопроизводительных настольных ПК. Выпустят продукт во втором полугодии 2000 г. Тактовая частота кристалла в первом варианте составит 1,4 ГГц, частота системной шины - 400 МГц.

NVIDIA GeForce2 MX - есть улучшения



Корпорация NVIDIA решила выйти на рынок графических процессоров для видеокарт, способных формировать изображение для нескольких мониторов. В связи с этим она выпустила процессор NVIDIA GeForce2 MX. Его новые возможности, по сравнению с GeForce2 GTS, заключаются в немного увеличенной производительности и мультимониторной поддержке.

Matrox G800 - это "нехило"

Меня иногда ругают в письмах "Железной почты" за приверженность одним и тем же продуктам. Я действительно "уважаю" одни и те же продукты... лучшие продукты. И это основывается на вполне объективной оценке. Мне нравятся процессоры Intel и не нравятся процессоры AMD. С недавних пор (догадайтесь, с каких :)) я стал плохо относится к "чипсетам" Intel и хорошо к "чипсетам" Via (как к лучшим на сегодняшний день). Мне нравятся видеопроцессоры NVIDIA... пока нравятся, потому что я "чую", что здесь могут произойти сильные изменения в пользу Matrox.

Все дело в том, что ходят слухи о том, что Matrox "намылилась" делать новый видеопроцессор. G450 уже почти готов, но это - всего лишь доработка G400. А вот G800 - это, видимо, будет круто. Matrox во всем пытается догнать и обогнать своего конкурента - корпорацию NVIDIA. По непроверенным данным, G800 сможет накладывать 1 миллиард 800 миллионов текселей в секунду против 1 миллиарда 600 миллионов у NVIDIA GeForce2 GTS, который я считаю лучшим видеопроцессором на сегодняшний день. Скорость наложения полигонов - до 30 миллионов, с аппаратной трансформацией и освещением всего этого "добра". GeForce2 GTS накладывает 25 миллионов полигонов, а трансформирует только 12 миллионов. Те, кто читал статью "Inside the... 3D" в январском номере, помнят, что трансформируются только те полигоны, которые перемещаются в сцене. Это хорошо в сценах, где движутся не все полигоны; а если движется все и скорости в 12 миллионов недостаточно, то начнутся "тормоза", потому как ресурсы для наложения остальных полигонов будут не задействованы. В G800 все будет и трансформироваться, и накладываться. Еще, скорее всего, будет попиксельное освещение и затенение. Это - последнее слово техники, которое первой воплотила NVIDIA. Теперь его реализует и Matrox. К этому следует прибавить надежность работы устройств, которая присуща продуктам обоих обсуждаемых производителей (следовательно, проблемы эксплуатации и качества изображения вряд ли станут помехой для продвижения G800 на рынок). Так что, возможно, мы получим "видеочип" более приятный, чем GeForce2 GTS.

Если NVIDIA как можно скорее не позаботится о новом, еще более "сильном" процессоре для видеокарт, то может потерять первое место в глазах большого количества пользователей во всем мире, которые просто так своих денег отдавать не любят.

А 3dfx пусть хвастается своим G-Buffer для "супер-пупер" видеоэффектов (типа смазывание движущихся объектов и все такое, ах-х-ха), которые все нормальные программисты уже давно делают при помощи других, более известных и привычных, но не менее эффективных средств. Изобретение велосипеда - это тоже круто!

Новости собирал
Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Помни!

Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Мы живем в великое для любого геймера время. Это суждение основано на том, что мы своими глазами видим "золотой век" развития вычислительной техники. Темпы прогресса ускоряются, но люди стремятся развивать какую-то одну отрасль технических достижений. В 20-х - 40-х это была всеобщая автоматизация производства. Этот период начинается с изобретением конвейера и заканчивается временем бомбардировки Хиросимы и Нагасаки. Последнее событие характеризует собой начало новой эры – эры атомной энергии. Автоматизация производства никуда при этом не делась, но к ней перестали относиться как к явному материальному выражению прогресса. А этот самый прогресс все ускорялся и ускорялся... Ядерная эра завершилась с полетом Гагарина, и началась эра развития космонавтики. Ускорение развития техники привело к быстрому появлению таких достижений как космические станции, спутники различного назначения и многое другое. Рубеж ознаменовался запуском первого космического корабля многоразового использования и выпуском IBM PC.

С тех пор основное развитие переключилось на вычислительную технику. А прогресс все ускоряется...

Именно на этой волне возникли настоящие геймеры (компьютерные игры существовали и раньше) – от сообществ в MUD до кланов 3D Action. Когда случится новый переход, и компьютеры перестанут быть самой быстроразвивающейся техникой, геймеры не будут наблюдать таких частых и в то же время грандиозных "железных" и "софтверных" революций, какие могут видеть сегодняшние фанаты компьютерных игр.



Живя в компьютерную эпоху, мы постоянно видим все новые изменения, происходящие прямо у нас на глазах. "Превращается" как аппаратура, так и ПО.

"Хардварная" часть "машины" изменяется (и изменялась), как и положено, быстро. Процессор, дисководы, видео – все подверглось модификации. Пожалуй, единственное, что почти не изменилось, а, точнее, мало изменилось, – это память. Да-да, оперативная память.

Что? EDO, говорите? SDRAM? Нет, народ! Это все не то. Кто скажет, чем отличается SDRAM от EDO RAM, которая устарела?

Сейчас мы во всем этом разберемся и попробуем решить, что к чему.

Прежде всего, хочется сказать, что рассматривать мы будем только "половину памяти", точнее, те типы памяти, которые применяются в качестве основной оперативной. Память может разделяться на статическую и динамическую. Статическая строится на транзисторах и обычно используется в кэшах процессоров. Для хранения одного бита требуется от 4 до 6 транзисторов. Динамическая же память строится на конденсаторах. Для запоминания бита требуется 1 элемент-конденсатор, который просто находится в заряженном или разряженном состоянии, от чего и зависит значение бита. Эта память мала по своим физическим размерам, потому что конденсаторов нужно меньше, чем транзисторов. Но в динамической памяти при чтении происходит последующая запись. Вы когда-нибудь разряжали большой конденсатор об металл? После искры в нем ничего не остается - весь заряд уходит. Так и в микросхеме: после

разрядки конденсатора при считывании значения (если он был заряжен) в нем не остается заряда (это уже другое значение бита), и бит надо записать обратно. То есть считанные биты еще и записываются. Это называется регенерацией. И процесс сей задерживает считывание из динамической памяти. Вот поэтому-то в кэше, который должен быть очень быстрым, применяется статическая память. Динамическая память обозначается как DRAM, например – SDRAM, RDRAM, DDR SDRAM, EDO DRAM (она же EDO RAM), CDRAM и т.д.

Ускорим страницы!

Самым первым архитектурным усовершенствованием DRAM стал быстрый страничный режим, по-английски - Fast Page Mode. Так появилась память FPM DRAM, использовавшаяся во времена многих процессоров, например, "четверок". Архитектурные изменения позволили работать памяти быстрее, и вот за счет чего: в большинстве

случаев информация не считывается по одному минимальному элементу данных из памяти. Программа написана так, что процессор хочет прочитать некоторую информацию, так сказать, "оптом", и она, как правило, "лежит" вместе. При считывании одного элемента обычная память DRAM блокирует выходной буфер данных до следующего считывания данных. Следующее чтение начинается с активизации новой ячейки памяти, а на это требуется некоторое время. В FPM же сразу после считывания активизируется следующий по порядку столбец. Когда начинается чтение, скорее всего, понадобится как раз этот следующий столбец, а поскольку он уже активизирован, времени на это не требуется. Если же столбец, который нужен, окажется не тем (следующим по порядку), который активизировали заранее, то активизация просто переводится с затратами времени, как в DRAM без быстрого страничного режима. Вот и все архитектурные улучшения для этого типа памяти.

Расширим выход!

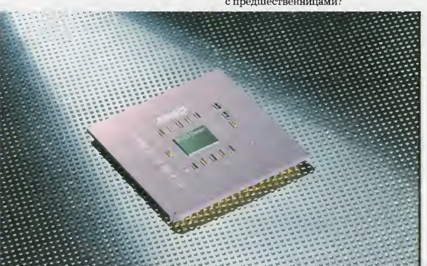
Следующим типом распространенной оперативной памяти стал EDO DRAM, или просто EDO RAM, он же — EDO. Этот тип позволил поднять тактовую частоту системной шины, поскольку FPM годится только для шин с частотой не более 40 МГц. В общем, EDO работает так же, как и FPM, но имеет свои особенности, позволяющие работать на больших частотах системной шины. Аббревиатура EDO происходит от Extended Data Output, что значит "расширенный выход данных".
При считывании память типа EDO не блокирует выходной буфер, как FPM, и оттуда всегда можно прочитать последний результат, который хранится в специальных дополнительных выходных регистрах. Остается он там до следующего чтения. У EDO тоже существует предел частоты шины - 66 МГц, поэтому этот тип памяти широко использовался во времена Pentium.

Синхронизируем!

Сегодня слабые (еще вчера сильные) процессоры используют память типа SDRAM. Аббревиатура эта расшифровывается как Synchronous Dynamic Random Access Memory - "синхронная динамическая (или иногда говорят синхро-динамическая) память с произвольным доступом". Память с произвольным доступом в странах бывшего СССР принято называть оперативным записывающим устройством (ОЗУ). Здесь тактовая частота может быть куда больше. Уже существуют варианты для шин с частотой 133 МГц. Усовершенствования этой памяти — синхронизация операций с тактами процессора, отчего уменьшается время доступа (из-за уменьшения времени обращения к столбцу). При считывании данных пакетами память может увеличивать значение столбца самостоятельно, что увеличивает скорость работы, потому что к памяти можно обратиться еще до того, как прошло действие по предыдущему обращению. Вот и все усовершенствования для нашей старушки SDRAM.

Давай поспорим!

Сейчас мы не трогаем мало применяемые типы памяти, которые нас, геймеров, практически не касаются. Такие микросхемы как VC-SDRAM, SLDRAM, ESDRAM, CDRAM не нашли применения в обычных "машинах", на которых мы играем. Поэтому после обсуждения SDRAM перейдем сразу к следующим микросхемам для настольных ПК. А здесь уже типы микросхем расходятся, и сегодня на рынке присутствует два типа микросхем для компьютеров одного и того же класса. Это DDR SDRAM и Direct Rambus RAM. Первую поддерживает AMD, а вторую - Intel. Сейчас на этой почве разгорается война не только между процессорными архитектурами, но и между типами памяти. Чем же отличаются друг от друга эти микросхемы для оперативной записи и чтения информации? И в чем их разница с предшественницами?



Удвоим частоту!

Для начала - DDR SDRAM. Потому что он ближе к SDRAM (хотя бы по названию :)). DDR означает Double Data Rate - "двойная пропускная способность" ("очень художественный" перевод, но, зато, точно отражает действительность). Разработала это "железо" компания Samsung.

Одним из достоинств этого типа, не относящихся к технике, является то, что на его производство не наложено никаких ограничений, определяемых патентами, следовательно, никто не должен спрашивать никакого разрешения у разработчиков. Общая суть архитектурных улучшений сводится к тому, что DDR SDRAM работает с удвоенной частотой шины. Внутренние операции чтения и записи могут выполняться дважды за один такт шины, синхронизируясь по фронтам тактового импульса - переднему и заднему. Обычно такие микросхемы применяются в модулях памяти DIMM со 168 контактами.

Rambus

Rambus - это компания, которая ничего не производит, а занимается только разработками. Она была основана в 1992 году, разработала память RDRAM и с тех пор постоянно совершенствует свою технологию. Последний тип памяти, созданный компанией, называется Direct Rambus DRAM. Последний раз усовершенствования в него вводились 16 июня 2000 года. Тогда была анонсирована самая быстрая в мире технология шины. Имеется в виду не системная шина данных, а соединение микросхемы памяти с "внешним миром". Вторым крупным отличием является многоуровневая сигнальная технология, созданная Rambus и поддерживающая на сегодняшний день до четырех операций на такт (в первом варианте было две, как у DDR SDRAM).

Этот тип обладает высокой производительностью за счет более высокой тактовой частоты.

Недостатков технического характера у этой памяти не наблюдается. Работает она немного быстрее DDR SDRAM и может обеспечить работу самых мощных процессоров на сегодняшний день.

Единственный недостаток - более высокая, чем у DDR SDRAM цена. Происходит это потому, что производителям требуется лицензия на производство от самой фирмы Rambus. При получении же лицензии надо заплатить лицензионные отчисления, а значит, производители повышают цены.

Здравствуй Дмитрий!

Я тут решил апгрейд произвести, вернее не апгрейд, а покупку нового компа, в связи с этим возникает несколько ●

Железная почта

вопросов. Примерная конфигурация этого компа: Pentium III 600, Ge-Force, 256 Mb RAM, SB Live!.

Вопрос 1: Какой процессор брать? PPGA или SLOT1, с каким объемом кеша.

Я знаю, что большинство матерей (PPGA) не поддерживают AGP слоты. Значит нет смысла покупать PPGA процессор (т.к.Ge-Force - AGP)?. Остается выбирать из SLOT1, а их столько развелось, что глаза разбегаются, так какой же процессор лучше?

Вопрос 2: Какая мать, желательно ASUS или ABIT, самая клёвая и лучше всего подойдет к "моей" конфигурации?

Вопрос 3: Я недавно увидел на ВВЦ ASUS V6800 GeForce 64Mb AGP DDR эта видео карта стоит на $100 дороже, чем такая же с 32Mb video. Стоит ли отказываться от пишущего сидюка в пользу 64-МЕГАбайтовой видео, при условии, что следующий апгрейд я сделаю ОЧЕНЬ не скоро, если вообще сделаю.

Вопрос 4: SB Live!'ов, в последнее время развелось еще больше, чем процессоров. Какой лучший?

Вопрос 5: Как лучше покупать оперативку два дима по 128Mb или один 256Mb?

Вопрос 6: Стоит ли покупать Courier, экономя на втором винте (первый - 6,4Gb, и в принципе, мне его хватает, хотя и с натягом)?

P.S. Я бы очень хотел увидеть в журнале статью о всяких характеристиках матерей (я, например не знаю что такое частота системной шины, и с чем её едят).

P.P.S. Ответьте мне по мылу (zufzzi-bs@mtu-net.ru),как можно быстрее, плиз...

Естественно заранее благодарен,
Zuf

На сегодняшний день, чтобы все игрушки шли в лучшем виде, следует покупать процессор Pentium III 600EB, что, естественно, дороже, чем Pentium III 600. Объем кэш-памяти второго уровня у Pentium III 600EB в 2 раза меньше, чем у "простого 600", но работает гораздо эффективнее за счет того, что тактовая частота выше в 2 раза (из-за "монтажа" процессора прямо в кристалле) и за счет более широкой шины, соединяющей сам кэш и процессорную логику. Этот процессор обеспечивает максимум производительности в играх. Большая производительность вам ничего не даст, за исключением безумных разрешений при столь же безумных FPS. Такой "камень", естественно, надо крепить в Slot1. Материнская плата должна поддерживать системную шину 133 МГц и AGP 4X. Самым оптимальным вариантом здесь будет Asus P3V133 или P3V4X на базе набора микросхем Via ApolloPro 133. Видеокарта на базе GeForce 256 с 64 МБ памяти по производительности не будет разительно отличаться от версии с 32 МБ, но немного FPS прибавится. Здесь уже решать вам, что вам нужнее - пишущий CD или немного дополнительных FPS. SBLive!, в основном, различаются комплектацией, поэтому для игр стоит брать самый простой вариант. Оперативку лучше покупать одним модулем в 256 МБ, чтобы остались гнезда для дальнейшего расширения. Courier V.Everything - лучший модем, по моему мнению, и лучше брать именно его, попробовав сэкономить на жестком диске. Частота системной шины - тактовая частота, на которой работает шина (канал передачи) между процессором, памятью и т.д. Чем больше частота (больше тактов в секунду), тем больше информации может передаваться по ней.

Здрасти !

До недавнего времени я своим ПК был удовлетворен, но потом мне что-то стукнуло в голову и я решил улучшить его работу заменив драйвера и BIOS_ы основных частей моей системы - обновление прошло без проблем: я начал с видеокарты и в друг когда я записал новую BIOS в неё, при перезагрузке перед началом вывода сведений о процессоре, памяти и т.д. стал появляться чёрный экран , где пишется всё о моей видеокарте "кто произвёл, сколько памяти и версия BIOS_a". Это конечно не отразилось на работе компа, но не приятно "Уходит много времени на начальную загрузку". Мой вопрос заключается в том что можно ли убрать это и как.

P.S. BIOS материнки я поменял позже - не помогло!

Было бы не плохо что бы скинули свой ответ в любом случае мне на ящик, даже если вы не сможете мне помочь.

coca@id.ru

Вообще, надо бы видеть ваш компьютер и BIOS вашей видеокарты, чтобы рассуждать о таких вещах, но думаю, что скорее всего, вам следует поменять его на ту версию, где эта информация не выводится. Однако существует некоторая вероятность того, что он предлагает прервать процесс, о котором вы говорите, нажатием какой-нибудь клавиши или их комбинаций. Присмотритесь повнимательнее к надписям, которые он выводит.

Буквально через пару-тройку дней у меня должно произойти приятное событие!

Я продаю свой Savage4 8 mb и покупаю...А тут вопрос. Собственно говоря вариантов два.

Сначала хотел приобрести LuckyStar Riva TNT2 M64 16mb за 65 уе. А тут одной конторе наткнулся на какую-то китайскую Riva TNT2 Vanta 32mb всего за 60 уе. Как быть? Что выбрать?

На форуме мне посоветовали 32 меговую. В другом же месте 16 меговую. Но аргументы и там и там были субъективные и меня не удовлетворили.

Прошу Вас, как уважаемого мной человека ;о), черканите в экстренном порядке, если сильно не затруднит, совет на какой карточке остановиться.



Если у Вас времени совсем в обрез, то просто напишите 32 или 16. Я пойму ;о)

Best regards,
DogTheGhost
mailto:flipflop@freemail.ru

TNT2 M64 работает быстрее Vanta, а от 32 МБ прирост производительности очень малый и заметен (если очень внимательно следить за статистикой FPS) только в некоторых играх, поскольку при такой производительности "чипа" дополнительные 16 МБ остаются в большинстве случаев почти невостребованными.

Здравствуйте Навигаторцы и Дмитрий Горяйнов!

Дмитрий, нужен твой совет. В ближайшие месяц-два хочу сделать апгрейд и никак не могу определиться между ТНТ2 Ultra с 32 SD-RAM от Асуса и GeForce256 от Creative 32 SD-RAM. Цена у них почти одинаковая(в районе 160 долларов),но что больше подойдет моей конфигурации: Celeron 433(up to 488),MB A-Trend 7100M,128 Mb RAM, SB AWE64 ISA,Asus V3400 TNT 16 MB.

С уважением,Хохликов Дмитрий

Большинству конфигураций, в том числе и вашей, GeForce 256 предпочтительнее, поскольку производительность больше.

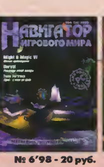
Железную руку помощи протягивал
Дмитрий Горяйнов aka Woolen

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира",
а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

Навигатор игрового мира


№ 7'97 - 20 руб.


№ 8'97 - 20 руб.


№ 4'98 - 20 руб.


№ 6'98 - 20 руб.


№ 12'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.
№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.



№ 4'99 - 20 руб. № 4'99 + CD -32руб.
№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD -32руб.

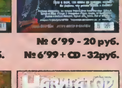

№ 6'99 - 20 руб. № 6'99 + CD -32руб.


№ 7-8'99 - 20 руб. № 7-8'99 + CD-32руб.

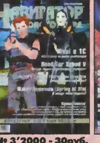

№ 9'99 - 20 руб. № 9'99 + CD -32руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 11'99 - 20руб.

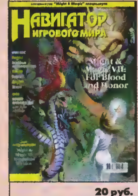


№ 12'99 - 30 руб. № 12'99 + CD -42р.
№ 1'2000-30руб.


№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000+CD-42р.


№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.
№ 5'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.
№ 1'2000 - 30 руб.


20 руб.



35 руб.



35 руб.



35 руб.

Предыдущие выпуски журнала можно приобрести в магазине A2000 т.:194-3206

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2;***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.



Cheats

Alexey Roldugin aka Aleph
aleph@cyber-wizard.com

Bleifuss Fun

Вводите коды в главном меню:
surmule - все трассы
slasktratt - все машины
svinpole - дополнительный вид
skunk - только двуххосные машины

Deus Ex

Отредактируйте файл "user.ini" в директории "../deusex/system" и измените "пустую" кнопку с, например, "t=" на "t=talk"(не обязательно t, вы можете выбрать ту кнопку, которая вам больше нравится). В игре нажмите [T], появится строка "Say.". Удалите слово "Say:", после чего с чистой строки вводите коды.

Чтобы включить коды введите в консоли set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True. После этого можно использовать следующие коды:

god - режим бога
invisible - невидимость
iamwarren - включить EMP поле
allskillpoints - получить все Skill Point'ы
allweapons - получить все оружие
allammo - получить патроны ко всему оружию
allaugs - получить все основные улучшения
tantalus - убивает текущую цель
opensesame - открывает выбранную дверь
legend - секретное меню
allhealth - получить полное здоровье
allenergy - получить полную энергию
allcredits - получить 10000 Кредитов
spawnmass - призвать множество врагов
summon # - вызывает предмет #
Предметы для кода "Summon":
Lockpick
basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget

Earth 2150: Escape From The Blue Planet

Нажмите [ENTER] и наберите "I_wanna_cheat", после чего нажмите [ENTER] еще раз. Теперь нажмите [ENTER], введите код, снова нажмите [ENTER], чтобы его активировать.

x-mas_pack - полные ремонт/перезарядка оружия
fireworks - мины
armageddon - метеоритный дождь
no_more_secrets - открыть всю карту
no_one_hides - показать все юниты
i_love_this_game # - получить # CR
i_hate_limits # - изменить ограничение на танки на # CR
einstein 0/1 - быстрое исследование для всех, 0=Вкл, 1=Выкл
help_me_please!!! 0/1 - быстрое исследование только для игрока, 0=Вкл, 1=Выкл
the_hammer_of_thor - убить всех врагов в радиусе 8
massacre - убить все в радиусе 8
see_you_next_life - взорвать выбранный юнит
hasta_la_vista_enemigos - взорвать все видимые юниты и объекты
bad_time_bad_place - повредить все ближайшие юниты
eagle_eye - открыть всю карту
let_be_darkness - туман

Empire of the Ants

Щелкните правой кнопкой мышки на ярлычке игры и добавьте строчку /11 в командную строку, например: C:\Ants\Ants.exe /11"). Во время игры вызовите консоль клавишей [F11] и вводите коды.

showmap - открыть всю карту
marche - "заморозить" муравьев
WinLevel - победить на уровне
LoseLevel - проиграть на уровне
wannaFood - получить пищу

Ground Control

В главном меню одновременно нажмите [M] и [S] и [V]. Перед вами появится строка для ввода кодов. Вводите в ней нижеприведенные коды:

console - возможность вызывать консоль кнопкой [~]
god - режим бога для всех боевых единиц
notgod - выключить режим бога
gimme maps - позволяет играть во все миссии кампании из меню "Custom Game"
flashlight - режим Flashlight GUI
from massive with love - "веселенькие" текстуры
the new generation of rts-games - играть в секретную миссию из меню "Custom Game"

Hard Truck 2

Поставьте игру на паузу и напечатайте:

hardtruckisthebest - деньги и лицензия
winінalottery - деньги и лицензия
openallroads - открыть все дороги
advancedmap - видеть на карте спрятанные контейнеры

MDK 2

Во время игры вызовите консоль клавишей [~] и введите mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) после слова 'Omen'. Вы станете неуязвимы. Этот код следует вводить заново каждый раз после того, как игра подгружает новый блок данных. Для этого снова вызовите консоль и нажмите стрелку вверх, чтобы вызвать предыдущую команду.

Другие коды вводятся так же, как и первый:

mdkNewGame(1,12) - переход на уровень 1
mdkNewGame(2,12) - переход на уровень 2
mdkNewGame(3,12) - переход на уровень 3
mdkNewGame(4,12) - переход на

уровень 4

mdkNewGame(5,11) - переход на уровень 5

mdkNewGame(6,8) - переход на уровень 6

mdkNewGame(7,11) - переход на уровень 7

mdkNewGame(8,8) - переход на уровень 8

mdkNewGame(9,13) - переход на уровень 9

mdkNewGame(10,7) - переход на уровень 10 (Конец игры)

mdkNewGame(11,1) - переход на уровень 10 #1 (За Макса)

mdkNewGame(12,1) - переход на уровень 10 #2 (За Доктора)

GodDebugToggle() - режим бога вкл/выкл

Голый Курт: в консоли наберите KurtGetNaked() после чего наберите mdkNewGame(1,12). Курт будет голым, когда вы будете играть на 1 уровне. Этот код работает на всех уровнях, где вы играете за Курта. Просто напишите KurtGetNaked(), а затем - код для перехода на уровень из списка выше.

Metal Fatigue (Demo)

Для того чтобы открыть всю карту, нажмите во время миссии [F9]. Вся карта будет видна в течение двух минут. Противники также смогут видеть вас в это время.

Для того чтобы "заморозить" здоровье, нажмите [F11]. Здоровье противников также будет "заморожено".

Shogun: Total War

Во время игры напечатайте (не забудьте точки):

.matteosartori - открыть всю карту

.daggins - открыть всю карту

.muchkoku. - бесконечные деньги

.conan. - закрыть карту и отрицательный баланс

Star Wars: Droid Works

Нажмите [ENTER], введите код, снова нажмите [ENTER], чтобы его активировать. Некоторые коды вводятся из меню Options, другие только во время миссий:

beem - режим полета

gogo - суперскорость

mst3k - доступ ко всем видеороликам

somoney - доступ ко всем миссиям

fitto - получить все детали дроидов

beefcake - восполнить энергию дроидов

storm - восполнить энергию батарей

lockandload - лазерная пушка

staying alive - режим бога

danke - полное здоровье

getem - полный инвентарь

tardis - нажмите [BACKSPACE] + [1] - [9] для телепортации

Vampire: The Masquerade - Redemption

Щелкните правой кнопкой мышки на ярлычке игры и добавьте строчку -console в командную строку, например: C:\Program Files\Vampire The Masquerade - Redemption\vampire.exe -console). Во время игры вызовите консоль клавишей [~] и вводите коды. Некоторые коды воздействуют на персонажей, так что перед их вводом выберите щелчком мышки на портрете персонажа, для которого вы вводите код.

god 0/1 - 1 - режим бога вкл., 0 - режим бога выкл.

cash # - изменить запас денег на #

dropcash # - уничтожить # денег

xp # - добавить # опыта

freecasting - создавать магии без затрат крови

ai - выключить AI у врагов и ваших персонажей

addalldisciplines # - увеличить все умения на #

revive - полное здоровье (Может использоваться даже после смерти персонажа)

vault - открывает персональное хранилище из любой части игры

freeammo - вам больше не нужны "патроны"

killme - "истинная" смерть (даже Revive не сможет вас оживить)

totals - информационный лист(XP, Gold, и тд.)

addthing # - создает предмет # (Vitae, Dagger и т.д.)

advancement - открывает окно "повышения"

framerate 0/1 - 1 = показать FPS, 0=Выключить

poisonme - отравить себя

diseaseme - заразить себя

damage me - повредить себя

whereis - показывает, где вы находитесь

maxfps # - установить максимальное число FPS на #

shapeshift # - превратиться в # (например: bat)

shapeshift - вернуться в нормальную форму

freeze - замораживает тело, но вы все еще можете перемещаться по уровню

pause - пауза

resume - выключает паузу

emit # - испустить # из ног персонажа # (например: fire, gas)

jump # % - перейти на уровень (смотрите ниже)

Перейти на уровень: используйте код "Jump" для немедленного перехода на другой уровень. В написании кода # - название уровня, а % - место на уровне, в которое вы хотите попасть, например: "Jump Monastery2" или "Jump Monastery2 1".

ВНИМАНИЕ: этот код автоматом обновит ваше авто-сохранение. Также переход на другой уровень не изменит внутриигровые переключатели и вы не получите продвижения по сюжетной линии, что может сделать невозможным прохождение игры. Этот код лучше всего использовать для попадания в уже очищенные зоны.

Названия зон для кода Jump:

Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

Другие коды:

Вы можете также использовать эти коды: stakme,frenzyme, aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, *aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack.

-=Lord_T!p$y_LiON=-

Nёws

Ну вот и лето в самом разгаре: солнышко, жара, клубника ;) . Так и хочется на пляж с пивом и с девушками – ан нет, вам ведь новости подавай, да и еще поинтереснее, посочнее. Эх... ладно, полезли, щаз сделаем!

Билл Клинтон положил начало электронным подписям



В Филадельфии в пятницу, 30 июня, господин президент Соединенных Штатов подписал закон, устанавливающий юридическое равенство электронных и реальных подписей. Причем подписан он был двумя способами: электронным и обычным (по бумажке). Первый был достигнут с помощью новой технологии, которая заключается в использовании смарт-карты, содержащей подпись. Для ее активации необходим, естественно, пароль. Между прочим, в качестве оного у Клинтона выступил нэйм его собаки (лабрадора Бадди). Второй – перышком по бумаге, как в старые добрые.

Для россиян особого значения данное событие не имеет, но это только пока. А вот американцам это, по утверждению аналитиков, должно существенно "облегчить" жизнь. Ведь теперь для заключение договора на определенную тему и курьер не потребуется. Может, в скором времени эта профессия и вовсе уйдет в историю – глядишь, лет эдак через 10 и товар через Интернет переправлять научатся :) .

Клинтон и Блэр "забили" на чат

В июле месяце сего года президент США Билл Клинтон и премьер-министр Великобритании Тони Блэр будут отвечать на вопросы интернетчиков в одном из чатов, точный адрес которого пока умалчивается, да и вообще подробностей по этому событию крайне мало. Однако все же известно, что чат будет иметь форму видеоконференции. Все вопросы принимались до 14 июля на Whitehouse.Gov и Number-10.gov.Uk. Будем ждать результатов. Интересно, а когда же наши-то государственные мужи до этого "дорастут"?

Почтовый сервис Mail.Ru теперь доступен и в офф-лайн

Интернет-служба Port.Ru совместно с пейджинговой компанией "Мульти-пэйдж" сделала возможным доступ к почтовому ящику на Mail.Ru без подключения к Сети. Теперь для того чтобы прочесть, удалить, переслать, написать письмо, вам достаточно просто позвонить по телефону (095) 953-0010 и, назвав имя пользователя и пароль соответственно, попросить выполнить ряд операций со своим ящиком. Также по этому телефону теперь можно воспользоваться и службой поддержки (хотя support@mail.ru никто не отменял). А для абонентов "Мульти-пэйдж" отныне доступна и бесплатная регистрация ящика по телефону.

Сверяем... баксы

Благодаря проекту Mnogo.Ru стало возможным не выходя из Сети проверить (пока только) стогриновую купюру на подлинность. Осуществляется эта затея с помощью списков Центробанка по номеру банкноты. Теперь вы с легкостью можете определить, не была ли украдена ваша "бумажка" из банков России, да и не фальшивая ли она вообще. Я свои уже проверил ;) .

Дайте жалобную книгу!

Внутренняя ошибка!
Попробуйте повторить ваши действия.
Если ошибка возникает повторно, обратитесь к разработчику по адресу webmaster@nezvoni.net

Совсем недавно в РуНете начал работу проект Nezvoni.Net. Цель проекта – позволить каждому интернетчику высказать свое мнение о той или иной фирме того или иного города России. Главная опора здесь приходится на телефонную базу, т.е., зная номер телефона фирмы, в которой, скажем, вы собираетесь работать, вы можете просмотреть на этом сайте мнения других людей об этой фирме, а в дальнейшем – и свое высказать.

Все достоинства данного сервиса до меня пока "не доходят" (эх, темный я человек ;)), тем более что при попытке ознакомиться с очередным порождением фантазии наших безбашенных разработчиков сервер выдал мне вот такую фигню... (см. скрин)

May be гиперссылки будут стоить дорого, но не у нас

Очередной скандал разразился в далекой заморской Британии. На этот раз спор идет о гиперссылках. Гигант телекоммуникационного рынка British Telecom требует плату за использование сетевых гиперссылок, называя их своей эксклюзивной собственностью. В доказательство фирма предъявляет патент, зарегистрированный аж в далеком 1989-м под номером 4873662. Патент гласит о некой системе, которая, по словам разработчиков British Telecom, является "мамой" современной концепции гипертекста.

Используя такую мотивацию, компания планирует выиграть в суде дело, а в случае удачного для нее решения British Telecom поимеет грины со всех провайдеров США. Однако на простых смертных юзеров это распространяться не будет, если, конечно, не учитывать, что при таком положении дел цены на Инет возрастут, хотя нельзя сказать, что очень значительно.

Среди прочих словоплесканий самое забавное высказывание по этому делу принадлежит одному специалисту, произнесшему в интервью журналу The Register: "...как американский гражданин, выросший в мире наживы, я надеюсь, что British Telecom выиграет это дело. А потом я и мои коллеги, используя закон о гарантиях, которые продавец должен давать покупателю, подадим групповой иск против компании British Telecom за каждую неработающую ссылку, которую мы найдем в WWW..."

Diablo II валит Battle.Net

И все же накормила Blizzard народ. В первый день были побиты все рекорды – продано более 130 тысяч копий долгожданного продукта. Раскупив добро, поклонники потянулись на Battle.Net, дабы "обкатать" его в тяжелой схватке между собой, и в результате... сервак повис :(. Сам был тому свидетелем. Правда, вскоре его все же поставили на место и даже новый канал открыли, но я уверен – и это тоже ненадолго.

Мы долго ждали, теперь Battle.Net пусть не обижается ;) .

-=Lord_T!p$y_LiON=- (ICQ 74099153)

Думы о настоящем и будущем РуНета + SuperPack: интервью с командой DTF

Сегодня я решил порассуждать о том, что же ожидает Сеть, находящуюся на территории РФ, в будущем, какие перспективы она нам открыла и какие еще откроет, что дала и что еще даст.

Времена, когда реальное лавэ с Интернета имели только поставщики его услуг, зовущиеся в народе провами, уже закончились. Перспективные компании и даже мелкие фирмочки уже давно юзают его как место для размещения рекламы, причем в большинстве своем бесплатно. Теперь я абсолютно твердо могу вас заверить, что работу с помощью Сети найти можно. Я находил. И, как ни странно ;) , помогали мне в этом такие серверы, как Job.Ru, Usluga.Ru, etc. Буквально как на дрожжах выросли многочисленные аукционы, наподобие Молотка и Аукциона.Ру. Образовались два могучих сервера, предоставляющие места под странички – Boom и Narod .Ru. Резко пооткрывались Интернет-магазины. Начался реальный рост нашего профессионализма в области веб-дизайна и Интернет-рекламы соответственно. Короче, в РуНет потянулись люди, реально осознающие его перспективы.

На первый взгляд, со всех этих проектов (кроме веб-дизайна, магазинов и рекламы) создатели не имеют ничего ощутимого в руках. Но это, как говорится, взгляд поверхностный. Сегодня их миллионерами не назовешь, но за завтра я не ручаюсь. Вот, скажем, с "Молотка" от нас, простых его пользователей, создатели действительно пока еще ничего не имеют (напрямую, в смысле). А если порыть поглубже и подумать головой, то здесь ясно вырисовывается картина: большой контент – большие деньги. Да хотя бы на той же самой рекламе. А их планы на будущее вы читали? Нет? Ну что ж вы так... В общем, в дальнейшем планируется от каждой сделки брать свой процент. Хотя на самом-то деле я бы сказал, что из всех действующих аукционов заканчиваются "гринами" или "деревянными" (продажей товара, если кто не понял) в лучшем случае одна четверть. Да и вообще, безобразий на них творится порядком. Будем надеяться, что это только пока.

Так. Ну что нам с вами, в принципе, от этого? Лично мне – ни холодно, ни жарко (ну, все относительно, конечно же, но ничего серьезного). Наверняка каждый из вас хотя бы раз задумывался над тем, как сорвать из Нета зелененьких бумажек. Ведь так? И наверняка так же пытались крутить-мутить со спонсорами. Не скрою, я тоже пытался. Спорить не буду, некоторые все же платят, но лично у меня после трех месяцев работы со всеми этими барами, иконками, рекламками и баннерами башка пошла кругом, и я бросил. Уж больно все напряжно как-то. Не по мне, одним словом. И если честно, то денег из Сети я до сих пор не имею. Зато знаю людей, которые имеют. Пусть даже не в особо больших количествах, но, по их личному заявлению, на жизнь хватает.

Каждый уважающий себя квакер хотя бы раз, но заходил на пагу quake.spb.ru, каждый уважающий себя геймер тоже хотя бы раз, но заходил на DTF.Ru. Сами, наверное, знаете, кто владеет всем этим богатством. Правильно, команда DTF! Вот с ними, точнее, с их представителем в лице Толстого, я и решил завязать разговор на одном островке Инета. Почему в Инете, а не в реале? Дык, ведь ночь же на дворе была, да и название рубрики надо было оправдывать. Собственно разговор происходил с PR-



● Квок-хоуз во всей кросе

manager'ом сайта, но с некоторыми добавлениями главы творения – ЗАВХОЗ'а.

Время действия – светлая летняя ночь. Место действия – круглый стол, заставленный холодным пивком, от одного вида которого уже текут слюнки, расположенный в скромном уголке Инета. Участники: -=Lord_T!p$y_LiON=- и Tolstiy.

LTL: **открыв первую бутылочку* Hail! Так уж и быть, давайте обойдемся без лирических отступлений и приступим сразу к делу. Поехали! Можно сначала немного личный вопрос? В одном из писем Майк Федоров попросил больше не спрашивать происхождение его ника. И все же? (для тех, кто в танке)*

T: Вообще, ЗАВХОЗ сказал, что больше на этот вопрос отвечать не будет, поэтому это сделаю я.

В далекие уже времена квейк.спб.ру был игровым сервером, и вел его непосредственно Майк. Всем хозяйством кто-то должен был управлять, руководство - оно никогда никому не мешало. В связи с этим и был взят ник ЗАВХОЗ. Как добавляет сам владелец ника, мое суждение очень поверхностное – чувствовал я, что без мирового господства и здесь тоже не обошлось :) .

LTL: *Oki, разобрались. Итак, ближе к делу. Расскажите о формировании вашей команды: как все начиналось, как обстоят дела сейчас, кто за что в команде отвечает?*

T: Команда DTF.ru состоит из 10 человек. Причем, хотелось бы подчеркнуть, что они составляют именно некий рабочий организм, который зовется командой, а не группой людей, которым нравятся игры.



● Хозяин Quoke.spb.Ru (он же ЗАВХОЗ) собственной персоной

Изначально сайт задумывался тремя людьми – теперь из основателей остались только двое. Это известный в достаточно широких кругах (и не надо говорить про скромность – я могу соврать, что он неизвестен, тогда бы все выглядело как шутка – шутить будем потом :)) ЗАВХОЗ (самое смешное в нике Майка то, как его читают западные разработчики – обхохочешься), на могучие плечи которого изначально был взвален груз главного редактора ресурса. Вторым основателем сайта, работающим с нами и по сей день, является наш Великий (настаиваю на написании с большой буквы) технолог GREEN. В то, чем занимается Саня, я влезать не пытаюсь – там черт ногу сломит, да еще и сам хозяин технологической части "неучем" назовет, – доказывай ему потом, что из лучших побуждений...

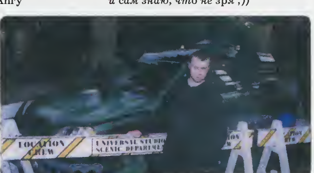
А теперь пришло время рассказать об остальных членах команды. Начнем, пожалуй, с Angy Seagull'a – в данный момент наш главный редактор, корректор и вообще любитель и знаток русского языка, запятых и точки над зарубежными буквами "i". Этому человеку мы обязаны тотальным уничтожением ужасных зверей, известных как опечатки. На его совести общий стиль сайта. Иногда, когда остается свободное время, он пишет обзоры и статьи, одна из которых – совместное с Гоблином демопревью Thief2 – была опубликована во втором номере вашего журнала за этот год. Также Анри броузит Интернет с целью найти и обезвредить интересные новости, коими всегда любил заниматься ДТФ. Получается душевно.

Руководители разделов (жанров) у нас следующие: ALIEN – всегда с "рельсой" наперевес, рокетлаунчер за спиной; Darkglance – следит за стратегическими перестановками в мире компьютерных игр; JDH – ролевик, не в смысле - всегда с рулем, а следит за новомодными и стародревними течениями в жанре ролевых игр; Caulman – железный человек, бьет всех не красотой скриншотов, а информацией из мира компьютерного железа. Есть у нас и еще один человек, под ником Awhiler, который исполняет функции... корреспондента: новости писать – пишет, обзоры строчить – строчит, многоликий Янус одним словом. И еще есть я, то есть Толстый; занимаюсь PR'ом – контакты с разработчиками, охота за эксклюзивом во всех его проявлениях.

Как вам, наверное, известно, мы поддерживаем два языка – русский и английский (на западе нас знают не как DTF.ru, а как The Daily Telefrag – www.dailytelefrag.com). Мы считаем, что такое положение вещей совершенно необходимо – борьба за английских посетителей очень занимательна и сложна. Кроме этого она, конечно, позволяет нам постоянно совершенствовать контент, который мы представляем как англоязычным читателям, так и нашим отечественным посетителям.

Над английской частью трудится товарищ Nierika (также известный как Gluk). Общей кураторской и идеологической работой над английской частью по мере своих возможностей также занимаюсь я, т.е. Толстый.

LTL: *И много уже чего сделано? Не зря народ собрался? (хотя уже и сам знаю, что не зря ;))*



● Мой собеседник Tolstiy (стронно, но, судя по снимку, толстым его не нозовешь ;)

T: Началось все в далекие времена, когда "Квейк" не то чтобы только и делал, что занимал мониторы, а просто с них не уходил. Тогда был www.quake.spb.ru.

Сейчас есть DTF.Ru и достаточно большое количество различных подпроектов (например, пошаговые стратегии (tbs.dtf.ru) или же персональный сайт ст. о/у Гоблина (goblin.dtf.ru) – думаю, всем известный и в рекламе не нуждающийся).

LTL: *А как насчет встреч в реале? Виделись друг с другом все? Есть ли какие-нибудь особые сборы (скажем, на ночь в компьютерный клуб да с пивом?)*

T: Большинство из нас друг друга в реале видели. Необходимо заметить, что члены нашей команды живут и в славном городе Питере, и в Москве. В частности, в последней проживает Awiler, Caulman, Gluk и я.

Все остальные тимеры обитают в Питере. До меня доходили слухи,

что иногда проводятся совместные совещания, на которых обсуждаются тенденции развития, выносятся выговоры.

LTL: *Если вы не против, давайте обсудим самое интересное лично для меня (хотя я думаю, что не только). А именно: как обстоят у вас дела с материальной частью дела, есть ли она? Да и вообще, ради чего вы трудитесь?*

T: Трудимся, однозначно, из-за большой любви к компьютерным играм. Естественно, финансовый аспект здесь также имеет место быть, но он вторичен – нет ничего более приятного для человека, чем работа, которая приносит бесконечное удовольствие.

LTL: *По правде сказать, ваш сервер DTF.Ru может с успехом претендовать на создание реального бумажного журнала, причем, ИМХО, популярности у него будет не меньше, чем у прочих игровых изданий. Подобных идей и предложений не было? И как вы сейчас на зто смотрите?*

T: Честно говоря, вопрос зтот меня давно занимает. Было бы очень неплохо иметь свой бумажный вариант – открываются воистину безграничные просторы для деятельности.

Но с другой стороны, не хочется разбрасываться. Мне кажется, что прежде всего надо добиться максимального успеха в том, что мы делаем сейчас – ведем сайт, а уже потом думать о том, что хорошо бы обзавестись своим печатным вариантом. Рано нам пока об этом думать – надо проделать еще очень много работы в Сети, чтобы начинать серьезно задумываться о дальнейшей судьбе и развитии проекта.

● Вход но великий российский игровой портол

LTL: *Работа ведь на сайте проделывается довольно сложная и серьезная. Как насчет наград и похвал?*

T: Награды? Да, журнал “Компьютер Пресс” признал нас лучшим сайтом за декабрь 1999 года. Но разве в наградах счастье? ;) Как добавил Майк (я обратился к нему за справкой), наград за все время существования сайта было достаточно много, только на них как-то внимания особого не обращали.

LTL: *Как известно, у большого дела большие проблемы. А у вас они были?*

T: Без проблем, думаю, жить было бы неинтересно. Не зря жизнь иногда похожа на зебру – то черное, то белое. Причем, как лично мне кажется, очередная черная полоса у большинства людей должна в итоге вызвать такое огромное желание к борьбе, что черные полоски становятся все тоньше, а белые – все продолжительней.

Конечно, и у нашей команды бывают свои черные полосы, но ничего глобального, а так, по мелочи – типа сессии, которая вырывает большое число работников из накатанной колеи. Но ничего не поделаешь, за каждым чек-поинтом стоит еще один кусочек трассы, который все мы стараемся преодолевать с максимально возможной пользой для общего дела.

LTL: *Продолжая следовать накатанной схеме взятия интервью, спрошу-ка я у вас о планах на будущее. Что-нибудь реально великое предвидится? Усовершенствования, открытия?*

T: Планов, как всегда, огромное количество. До чего-то руки дойти успеют, до чего-то – нет. Что-то подобное можно видеть в процессе так называемого натурального отбора, когда более слабые идеи умирают (или же уходят на задворки сознания), а сильные воплощаются в жизнь.

Из планов на ближайшее будущее могу отметить развитие раздела кодов, который до недавних пор был чуть ли не мертворожденным – руки до его заполнения доходить отказывались.

Из планов уже почти полностью реализованных хочу отметить наши теплые отношения с отечественными разработчиками игр. Зная, что нет для нас разработчиков роднее и милее, мы всячески их оберегаем и всегда готовы предоставить свои услуги, чтобы сделать интервью или написать обзоры по их играм.

Стараемся мы дружить и с известными в России локализаторами. К примеру, пять последних локализаций линейки 1C/Snowball обзавелись официальными форумами именно в структуре форумов DTF.

Коли я начал про форумы, то хочется продолжить зту тему. Основная наша цель (думаю, что вообще самая-самая главная) – зто создание некого коммьюнити, сбора единомышленников в одном месте и времени. Для этих целей мы используем наш форум – forums.dtf.ru, который призван объединить страждущих общения геймеров. Необходимо отметить, что он может быть интересен не только хардкорщикам, “отцам” “Квейка”, но и обычным, нормальным (хе-хе) людям. Именно для них на нашем форуме есть отдельные конференции по музыке, кино – всего конференций огромное количество, и перечислять их нет сил. Вполне очевидна тенденция расширения Интернета – все большую роль он играет в жизни людей. Вот мы и готовим для них хорошую стартовую площадку, при зтом производя отбор по принадлежности к племени геймеров. Хотя, разве геймеры слушают музыку – и, наоборот, разве меломан не может засесть за клавиатуру и мышь, дабы нашинковать пару-тройку монстров в том же Q3?



● Гловред комонды DTF Anry Seagull

LTL: *Ну и в заключение, чтобы года через 2-3 показать вам статью с интервью в НИМе и заставить вас немного задуматься над прошлым и настоящим... Какими вы себя видите через зти самые два года? Как думаете, до олигархов РуНета дорастете? ;) (заметьте, сегодня я смеюсь, а через два года могу и заплакать ;)).*

T: Прежде всего, стоит обратить внимание на сам термин “олигарх РуНета”. Для меня он не столь очевиден. Что стоит вкладывать в зто понятие, кого считать “олигархом”, а кого нет? Если судить по статистике и сравнивать с сайтами по количеству посетителей, то тут возникает дилемма – брать узлы только нашей направленности или вообще все. Поэтому я считаю, что деление на олигархов и не-олигархов несколько неправильно.

LTL: *Вообще, я имел ввиду определение "олигарх" по определению. ;)) Это сегодня в РуНете пока еще не до конца определились такие личности. Но ведь и на телевидении поначалу их тоже не было. Пока, конечно, трудно себе представить, чем в Инете могут владеть олигархи, хотя, если поднапрячь мОзги... Скажем, сеть Интернет-магазинов, сеть игровых порталов и т.д., и т.п. Это сегодня у нас нет цензуры в Сети. А что будет завтра? Вы можете гарантировать на все сто, что так все и останется? Я думаю, что этого гарантировать не может никто. Но... поживем – увидим. Продолжаем разговор.*

Т: Если говорить о развитии в ближайшие два года, то хочется верить, что нам удастся выйти на качественно более высокий уровень: то, что сделано сейчас на "хорошо" – сделать на "отлично", подтянуть то, что находится пока в зачаточном состоянии. Война с самими собой будет продолжаться, причем не только в рассматриваемые два года, но и вообще на протяжении всего существования DTF.ru – ведь война с собой и работа над собой – процессы, в которых нет ни четкого конечного результата, не фиксированной цели...

LTL: *А теперь давайте поговорим непосредственно о самом РуНете. Как думаете, "продолжение" будет удачным?*

Т: Как уже было отмечено, Интернет в России совершенно очевидно набирает обороты. Причем это относится как к появлению новых провайдеров, так и к потоку инвестиций, идущих в РуНет.

Нам кажется, что уже близок день, когда Интернет-издания смогут заменить (или, по крайней мере, потеснить) печатные. Все упирается в технологическую базу и только в нее. Сейчас РуНет уже вполне насыщен профессионалами, людьми, которые частенько приходят из офф-лайна или же работают на два фронта.

А кроме того, что есть люди, умеющие преподать нужную информацию в нужном виде, есть и еще один плюс у Интернета вообще – он, как и телевидение, может молниеносно реагировать на изменения.

З: Мне кажется, еще рано говорить о том, что Интернет-издания готовы серьезно потеснить печатную прессу. По крайней мере, что касается России. Единственное, что реально дает Internet, по сравнению с традиционной прессой, – это оперативность. Т.е. новости можно и нужно получать из Сети. Что касается именно игровых изданий, то тут оперативность как таковая не требуется. Или, уж если и требуется, то не подавляющему большинству.



Пага нашего однополчанина ст. о/у Гоблина. Надпись на входе: "В тупичок заходить не советую: маленьким детишкам, большим дуракам, незамутненным девушкам, любителям приставок, и самое главное – эстетствующим педрилам. До свидания." ;))

LTL: *Ответ ясен. Поможем РуНету!*

Из-за того, что в реале создать собственное дело, организовать небольшой бизнес молодому человеку довольно тяжело (особенно, если нет богатенького папочки ;), народ рвется создать что-нибудь в виртуале. И поэтому за последние полгода самым задаваемым мне вопросом стал: "Как думаешь, в Инете реально сделать что-то свое?" Я отвечаю, что было бы желание. И вот хотелось бы переадресовать этот довольно непростой вопрос вам. Ну, как, реально? :)

Т: Реально. В особенности, если молодой человек - это симпатичная девушка. :)

На самом деле, тут очень важно то, что мы понимаем под словами "небольшой бизнес". Если хочется быть драг-дилером или варезом торговать, то полный вперед. Правда, конкуренция большая. Если же понимать "бизнес" как нечто, требующее усилий и приносящее доход, и если то, чем вы собираетесь заняться, подразумевает не примитивное воровство (в любой форме), а вы душу в это дело вкладываете, то это имеет куда больше смысла. Причем важно отметить, что даже если вы занимаетесь производством "домашнего" порно, но занимаетесь именно производством, а не просто складированием чужих картинок и роликов, то у вашей страницы куда больше шансов на успех. Главное в этом деле (как, впрочем, и в любом другом) - это получать удовольствие от процесса. А все остальное приложится.

LTL: *He-he, насчет домашнего порно я, конечно, еще подумаю. Спасибо за идею!*

Что ж, вы прояснили кое-что для меня и наших читателей. Спасибо за потраченное время. Если можно, дайте нашим читателям мэйл, по которому можно было бы с вами связаться и задать дополнительные вопросы. На этом закругляемся. Баю! Ждем два года ;) .

Т: Любой желающий может написать на team@dtf.ru – мы стараемся отвечать всем, хотя иногда из-за загруженности это может и не получаться... сами понимаете %-).

Нам, со своей стороны, хочется поблагодарить НИМ за интерес к нам и нашему труду. Было очень приятно с тобой работать. Удачи!

Вот такая вот у нас дружеская беседа состоялась. Надеюсь, каждый из вас убедился в том, что "свое дело" в Инете – более чем реально. Главное – не упустить шанс и поймать Удачу хотя бы за край юбки, да еще, по возможности, и оторвать немного – на талисман. Удачи! Жду вас в Сети!

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 393 от 2000 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	30	Planescape: Torment	Interplay	RPG
2	71	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
3	2	Diablo II	Blizzard	RPG
4	73	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
5	40	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
6	32	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
7	80	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
8	18	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
9	22	The Sims	Maxis/Electronic Arts	Strategy
10	31	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
11	48	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
12	58	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
13	85	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
14	40	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
15	118	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
16	34	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
17	57	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
18	23	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
19	24	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
20	66	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
21	33	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
22	15	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
23	4	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	
24	15	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
25	33	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
26	15	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
27	47	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
28	88	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
29	87	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
30	6	The Longest Journey	FunCom	Quest
31	6	MDK 2	Interplay	
32	115	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
33	18	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
34	11	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
35	3	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
36	40	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
37	20	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
38	1	Icewind Dale	Interplay	RPG
39	35	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
40	28	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
41	2	Deus Ex	Eidos	Action
42	4	Ground Control	Sierra	Strategy
43	69	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
44	57	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
45	56	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
46	14	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	3D Action
47	17	Space Empires 3	Malfador	Strategy
48	45	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
49	54	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
50	92	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
51	10	Tachyon: The Fringe	NovaLogic	Action
52	36	Fifa 2000	EA Sports	Sports
53	47	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
54	32	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
55	14	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
56	8	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
57	98	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
58	75	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
59	30	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	Racing
60	41	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
61	145	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
62	69	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
63	67	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
64	88	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
65	43	NHL 2000	EA Sports	Sports
66	65	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
67	106	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
68	4	Allegiance	Microsoft	Action
69	57	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
70	40	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
71	84	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
72	22	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	Strategy
73	68	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
74	83	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
75	12	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
76	23	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
77	12	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	Sports
78	2	Earth 2150	TopWare	Strategy
79	9	Risk II	MicroProse/Hasbro	RTS
80	7	Lemmings Revolution	Take 2	
81	35	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
82	40	Driver	Reflections/GT	Racing
83	5	Daikatana	Eidos	Action
84	34	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
85	31	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
86	31	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
87	2	Soulbringer	Interplay	Quest
88	134	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3D Action
89	53	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
90	7	Codename Eagle	TalonSoft	Action
91	87	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
92	49	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
93	24	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3D Action/RTS
94	86	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
95	29	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
96	30	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	RTS
97	8	Starlancer	Microsoft	Action
98	33	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG
99	12	Star Wars: Force Commander	Ronin/LucasArts	Strategy
100	19	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sports

Иван Банников aka Alhok

Diablo 2 On-Line

В начале

Что можно сказать о Diablo 2? Все что можно было сказать, уже сказали, пришло время разобрать мир Diablo в Battlenet'е. В свое время я купил первую часть Diablo только для того, чтобы играть в Сети. Сколько ушей висело на моей груди, сколько зажаренных воинов и разрубленных магов я повидал. И был я, самым, что ни на есть коварным плееркиллером.

Как бы нас не ругали, как бы нас не ненавидели, но уважать (это я немного загнул, конечно) и бояться нас не переставали никогда.

Но вернемся к Diablo 2. Давайте рассмотрим все по порядку, и начнем с самого больного и неприятного, с качества связи. Всего в Diablo 2 есть три сервера, Europe, USwest и USeast, которые являются полными эквивалентами общему огромному серверу из первой Diablo. Такая система, в принципе, хороша, разделение на удобные зоны, более высокое качество коннекта и т.д., но сильно раздражает тот факт, что своих персонажей нельзя переносить с сервера на сервер. То есть, если вы создали персонажа, скажем на Europe, а ваш товарищ создал своего на USwest, то играть вы вместе никак не сможете. Кому-то придется забыть про своего старого персонажа, создать совершенно нового и прокачивать его с нуля.

Я выбрал сервер Europe, все-таки поближе, да и живем мы не в США. В первые дни игры меня очень огорчили частые "падения" сервера. Выглядело это следующим образом, при нажатии на Create Game, вместо надписи Please Wait высвечивалась надпись Server Down, и приходилось ждать у моря погоды... Надо заметить, что с первой Диаблой такого никогда не было. Проблемы с падениями серверов остаются и по сей день, и исправит ли Blizzard положение вообще неизвестно. Кстати, буквально сегодня сервер Europe сдох на два часа, не просто упал, он сдох, к серверу даже присоединиться было нельзя. Вот такие происшествия никак не способствуют укреплению веры в Blizzard, а зная скорость работы тамошних программистов, можно вообще забыть об каких-либо улучшениях.

Идем далее по списку. Если вы все же переждали погоду, то можете либо присоединиться к любой игре, причем во второй части появилась возможность смотреть кто, какого уровня и сколько времени находится в данной игре. Эта дополнительная информация существенно облегчает жизнь, особенно охотникам за головами, потому что теперь выслеживать нужного человека в сотни раз стало легче. Причем на экран выводятся только те игры, которые соответствуют вашим параметрам, то есть если стоит ограничение на уровень персонажа, и ваш любимец не наделен нужными кондициями, то такую игру вы не увидите. В принципе, в первой части Diablo было все точно так же. При создании игры вы можете выбрать, сколько человек сможет присутствовать в игре, а также выставить ограничение на уровень присоединяющихся персонажей (кстати, в первой части это стояло по дефолту, и поиграть с персонажами сильно слабее вас или во много раз сильнее можно было лишь зная название игры). Все сделано для удобства игроков, придраться не к чему, можно только хвалить нашу "снежинку".

Геймплей, как он есть

Первая сетевая "Диабла" была задушена читерами на корню. Ведь когда у человека восемь миллиардов хитов, драться с ним не возникает ни малейшего желания. Или когда ваш противник может одним Bloodstar убить того чара, у которого восемь миллиардов жизней, большого энтузиазма играть не появляется что-то. В Diablo 2 эта проблема была решена просто, вся информация о вашем персонаже сохраняется в базе данных серверов Blizzard, а проникнуть в нее невозможно (свежо предание, однако). С радостью замечаю, что пока читеров в игре найдено не было. *Пока* не было.

Жизнь обычного игрока поменялась в лучшую сторону, появилась возможность объединяться в партии, и совместно крушить врага, причем опыт за убитых врагов будет разделяться в партии в зависимости от уровней персонажей. "Партия из восьми человек способна уничтожить и трех, четырех диабло, не то, что одного" - скажите вы, мол, в чем тогда интерес играть то? А интерес вот какой - каждый раз, когда в игру заходит новый игрок, монстры становятся сильнее, "вооруженнее" и коварнее. То есть игрокам, играющим ради коллективного истребления местной фауны, это придется по душе.

Теперь поговорим о нас любимых, о PK. Плееркиллерам стало жить труднее и опаснее. Теперь, нельзя подойти к противнику сзади, и переключившись на режим PvP убить его. В Diablo 2 фактор неожиданности не работает, вы заранее предупреждаете "цель", что собираетесь его атаковать. Впрочем, остается небольшая надежда, что противник будет стоять недалеко от Waypoint'a (местный тип телепортера) и догнать его не составит труда. Жизнь ПК всячески усложнена, и мало того, что из погибшей жертвы теперь не будет высыпаться все, что на ней было, так еще после включения режима Hostile вы не сможете пользоваться ничьими телепортерами, кроме как своими. Думаете, что на этом издевательства над нами закончены? Ан нет, хитрая система, при которой можно войти в портал противника, затем открыть



● GreyGandalf вдруг асознал всю серьезнасть ситуации и стал ругаться савсем не как паладин

свой собственный, врубить режим Hostile, и вернуться обратно не работает. Когда вы выходите из портала и включаете режим боя PvP (игрок против игрока) ваш портал попросту исчезает! То есть вы в режиме враждебности даже не можете ходить сквозь порталы открытые вами же, но до включения пресловутого режима. Тогда зачем вообще плееркиллинг спросите вы, а я отвечу: "Ради денег!". Потому что эти сверкающие кусочки золота вываливаются из трупа в том количестве, в котором они у него были при себе, а если несчастный спрятал их в городе в свой ящик, то они будут изъяты оттуда и появятся возле трупа. Так что быть PK или не быть выбирать вам, лично я свой выбор сделал ох как давно. Я вообще не понимаю, как можно играть в сетевую игру, и вместо того, чтобы убивать игроков, совместными усилиями мочить монстров – бред какой-то. Меня поддерживают многие, а к моему некроманту скоро подключится колдунья, девушка неземной красоты Amate (Катерина в RL). Буквально вчера мы спорили в редакции с BIB'ом о целях и принципах плееркиллеров, помню, мы с Катей тандемом объясняли нашему главреду, что быть плееркиллером не просто можно, а даже нужно. Мы даже придумали свою философию – назовем клан GreenPeace и будем преследовать игроков за безбожный отстрел невинных монстров. А что самое главное, мы с Катериной даже убедили BIB'а в нашей правоте, и он даже пообещал к нам присоединиться, вроде чара своего собирается назвать GreenPiece :).

Хроника одной ночи

Специально для набора впечатлений для статьи я решил приостановить прокачку моего некроманта и посветил целую ночь плееркиллингу. Начал я с малого, зашел в игру, в которой сидели две колдуньи и варвар. Подло набросившись с отравленным кинжалом на одну из магичек, (скилл Poison Dagger был прокачан до 7 уровня, за секунду противнику наносится урон от яда в 33-76 поинтов) я очень удивился, когда после доброго десятка ударов, магичку даже не поцарапало. Я был в шоке, но как выяснилось, очень даже зря, на BlackSpell (имя колдуньи) была броня с уровнем Defence в девяносто девять, и при этом моя dexterity была пятнадцать. Шансов при таком раскладе ранить ее были мизерными, а вот она, заметив мою атаку начала отвечать фаерболлами. Битва была недолгой, так как к BlackSpell присоединилась еще одна метресса магии (имя которой затерялось в подвалах моей памяти) и, атакуя меня черт знает чем, замораживала, пока вторая мерно окучивала меня болтами. Красиво дамы сработали, нечего сказать. После возрождения в городе мне пришло на ум вызвать одну из девушек на дуэль. Первой согласилась BlackSpell и мы отправились к Cold Plaines. И грянул бой, яд мерно сносил магичке девяносто процентов жизни, но не убивал ее до конца, а вот вашего покорного слугу зажарили как цыпленка на гриле. Я опять возродился и опять ринулся в атаку (упорство - достоинство не только ослов, но и некоторых индивидуумов), результат оказался не менее прискорбным. Я уж совсем, было, расстроился, но тут в веселье решила поучаствовать подружка BlackSpell и варвар, которого до последней секунды нигде не было видно. Девушки начали мериться силами, выстреливая одну за одной разнообразные магии друг в друга. Но подлый некромант Алхок не мог стоять спокойно в стороне, он подбежал к BlackSpell, и со словами "Гоп стоп, я выхожу из-за угла, гоп стоп, ты много на себя взяла...", пырнул ее отравленным кинжалом. Девушка умерла страшной смертью, корчась в агонии под действием яда. А компанию в этом интересном занятии ей составил тот самый Алхок, который попал под раздачу варвара. Но даже на том свете некроманта грело красивое, маленькое ушко BlackSpell, магички шестнадцатого уровня, которое он все-таки успел стащить с трупа.

Далее подлый некромант Алхок отправился охотиться в другие миры, так как в этом уж больно разгорячились дамы, пытаясь доказать друг другу, кто круче, что попасть между этих двух огней ему не очень хотелось.

В следующем мире некромант встретил двух ненавистных ему паладинов, которые злобно глумились над безобидными монстриками, обильно поливая землю кровью. Что-то в темной душе встрепенулось, и, презрев опасность (предварительно кастанув Bone Armor 4-го уровня), Алхок ринулся убивать этих гадов на двух ногах (паладинов в смысле). Один из благословенных воинов (пусть земля ему будет пухом) носил гордое имя GreyGandalf, за что и получил отравленным кинжалом первым (вообще-то он просто ближе стоял, но так звучит пафоснее). Второго паладина звали Archabald, этот отвратительно благородный воин продолжал рубить невинных монстров, не обращая ни малейшего внимания на попытку некроманта убить GreyGandalf'a. Умирающий от смертельной дозы яда GreyGandalf на всех парах побежал к ближайшему телепортеру, и при этом все время спрашивал: "Alhok what are you doing?". Алхок знал, что характерной чертой паладина является полное отсутствие интеллекта, но он ни разу не сталкивался с такими существами в жизни. Когда же, наконец, единственная извилина имевшаяся в наличии у священного война вычислила, путем сложнейших математических операций, что его пытались убить, GreyGandalf начал нецензурно ругаться и звать на помощь Archabald'a. И грянул бой, бой, в котором два паладина пытались убить нашего несчастного некроманта, но не тут то было. Оказалось, что бойцы они никудышные, слишком уж много проводили они времени в молитвах, а помощи от ихнего бога как, извините, от козла молока. Бой длился долго, пока сердобольный GreyGandalf не был наказан за свои подвиги. Смерть его была быстрой, но болезненной. Дух Archabald'a при виде гибели товарища явно упал, и он принялся панически убегать в направлении телепортера, но не тут то было! С его досчатым доспехом долго не побегаешь, а кожаная броня некроманта совсем не сковывает движения. В общем, догнал наш подлый некромант Archabald'a и ну тыкать в него отравленным кинжальчиком. Не долго думая, паладин совершил самое низкое и мерзкое из всех ужасных злодеяний, которые он мог совершить – он расконнектился. Что же, вот она цена их благородству!



Видите вон того ворворо, между прочим, он 24 уровня, а я тогдо был всего 13

Итог

В ту ночь еще много голов было отрублено, много ушек отрезано... Но когда солнце уже светило вовсю, я закончил играть, и уселся за написание статьи.

Ощущение от игры в Diablo 2 двоякое (простите за каламбур), с одной стороны все великолепно проработано, с другой, есть мелкие недочеты, которые способны испортить положительное впечатление от игры. Еще я понял, что любой класс в игре может быть использован как PK, правда, по поводу паладинов у меня остаются сомнения, так как на уровнях с десятого по шестой они просто неконкурентоспособны в бою "игрок против игрока", возможно, на более высоких уровнях ситуация изменится, кто знает. В целом игра хорошо сбалансирована, и прокачивание определенных скиллов и их комбинаций доставляет огромное удовольствие. Особенно приятно потом применять эти скиллы на игроках, а не на бедных зверушках. Могу посоветовать всем только одно, поскорее обзаведитесь лицензионной версией Diablo 2, и присоединяйтесь к нам на Battlenet'e!

BIB The Tall

Ultima Chronicles. Part VIII

Случилось. Хотя и не совсем то, чего все ожидали, и уж совсем не то, на что рассчитывала гильдия Black Watch. Долгожданный House Placement на Траммеле состоялся, но только в рамках его первой фазы. Очень немногим счастливчикам удалось поставить Castles (замки).



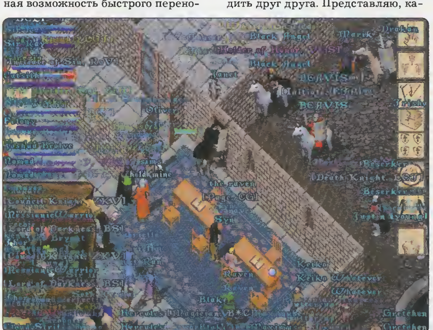
● Первая локация. Пока суть да дела, Morgrin скастовал Daemon'a – мало ли что...

Облом

Подготовка к установке гильдийского замка была проведена по полной программе, для всех пригодных площадок заготовили руны. Наш замок должен был ставить Maelstrom. Morgrin, Nightstalker и Sotnik составили группу поддержки. Само собой, никто не собирался никого "воевать", на миролюбивом Траммеле PvP невозможен. Другое дело монстры – не хотелось, чтобы Maelstrom'a что-нибудь отвлекло в самый ответственный момент.

Общий сбор был назначен по двухчасовой готовности в гильдии. И, как оказалось, такая предусмотрительность была далеко не лишней. Вскоре после того, как наша группа переправилась на Траммел, на сервере "упала" поддержка подобных переходов. Дальше - больше. Вскоре выяснилось, что не работает и спелл Recall. Единственная возможность быстрого переноса по карте - с помощью заклинания Gate Travel. Вот Сотник и попался - этому бойцу просто-напросто не хватает интеллекта, чтобы скастовать Gate.

В первой пригодной локации уже торчало человек двадцать, скрашивая ожидание болтовней. Никто не выказывал враждебности, но она просто физически ощущалась. Все прекрасно понимали, что собрались здесь с целью опередить друг друга. Представляю, какая бы началась резня, если бы все это происходило на Felluca. Многие бы накрутили бы себе красный счетчик по полной программе. Тут-то и выяснилось бы, чья гильдия боеспособнее.



● Траммел, центральный банк Britain, до установки замков - полтора часа. Толпа уже собралась

Прикинув, что вероятность успеха здесь уж очень мала, Morgrin принял решение о переходе на ледяной остров. Вот уж где свободного места... Замков на несколько хватит. Полчаса до времени "Ч". Народ начинает откровенно нервничать. Хорошо еще - довольно быстро респавнятся мелкие монстры, уничтожение разнокалиберных орков помогает коротать минуты. Некоторым удается достаточно удачно шутить, что вызывает одобрение у окружающих.

И тут накатила первая волна лага. Я уже думал, что завис окончательно, но что-то удержало меня от перезагрузки клиента. Как выяснилось позже, попасть в игру в это время было уже невозможно. В этот момент Сотнику еще раз удалось продемонстрировать, что GM Archer - это круто. Он был единственным, кто на фоне лага "в автомате" отстреливал окружающих монстров.

10:00 по Москве. Напряженность достигла предела. Лаг просто ужасает.

И тут на белом снегу появились двустворчатые двери. Они открылись, и из них вышел человек. Хозяин замка.



"BAD WEATHER REPORT! DEPART AT ONCE!

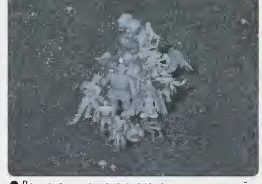
Помотавшись еще немного по округе, то и дело натыкаясь на свежевыгнанные стенки, мы поняли, что остались ни с чем. Не судьба. Кто не успел, тот опоздал.

Morgrin поставил Gate, с помощью которого группа переместилась в незнакомый мне магазин с вендором-архитектором. Какие-то глухие задворки. Maelstrom продал ставший бесполезным Castle Deed и прикупил документ на установку какого-то двухэтажника. Как он сам сказал, хочет поставить что-то наверняка, неудача с Castle его вогнала в мрачнейшее настроение.

Morgrin поставил очередной гейт, и туда нырнули все... кроме Сотника. Oppsss... Ты там, а я - здесь... Ты - ТАМ, а я где? Реколлиться-то так и не удается! Вышел из магазина разведать окрестности, а время тикает. Начало второй фазы, во время которой можно ставить башни, двухэтажники и прочие дома, которые превышают размерами "минимальный", - в 12:00 по Москве. Осталось - минут 50. Все мои труды по получению рун к паре десятков пригодных локаций медленно, но верно идут прахом.

Только вышел за околицу "деревни", мой "след" взяла целая свора разных монстров. А лаг по-прежнему давит на мозги. Бросился наутек, к магазину - обнаружил там группу товарищей, один из которых скастовал Gate. Рассудив, что терять все равно нечего, ныряю в переливающийся голубизной овал.

Ба, знакомые стены и брусчатка! Я в банке Vesper'а. Нормально, Константин! Оседова до некоторых потенциальных "посадочных" точек рукой подать. Беру ноги в руки. На лужайке у перекрестка трех дорог мне вежливо говорят, что я 150-й по счету среди тех, кого они попросили убраться восвояси. Ладно, время еще есть. Целых сорок минут. Бегу дальше, вспоминаю про симпатичный берег неподалеку. На Felluca на нем натыкано домов - один на другой налезают. Сворачиваю туда.



Вот токоя кучо-моло окозолось но месте моей кончины. Теперь это кучо безжолостно приканчивоет моего верного NitroCephol'o

Навстречу тролль. Подумаешь, тролль. На мне, как-никак, полный плэйтовый доспех, в руках - щит и "свежий" крисс - отмашусь в автомате. Хм-м... гарпия, еще одна, три орка с магом в придачу. Это уже перебор. Врубаю скорость и убегаю. Лаг. И не могу ничего понять: я стою в полном одиночестве на экране, а на щите то и дело мелькают белесые всполохи - отражаю удары. И полоска жизни с ужасающей непрерывностью заполняется красным. Наступившая темнота уже не стала сюрпризом.

$#@$ #@#$@# $$#@$#@$#$# !!! I HATE OSI!!!

Вспомнил, по пути мне встретился бродячий лекарь, шурую к нему. OK на возрождение? Спрашиваешь, да? Так. Tower Deed при мне, надо же, не обманули. И действительно не пропадает с тела. Эх, некого попросить подлечить. И время поджимает. Бегу к телу.

Лаг. Опять темно. Грабли. Двойная шишка на лбу.

Мчусь в Веспер, по пути возрождаюсь, ору BANK!, натягиваю запасной комплект доспехов. В ответ на абстрактный запрос какая-то добрая душа протягивает мне магический щит. Так, крисс, реагенты, лук, стрелы, bandages – и 25 минут до начала второй фазы. Бегу опять в пампасы... и ничего не понимаю.

Я - в Britain. В банке. Как я здесь оказался?! На краю экрана замечаю зеленую строку - Koric!

Здесь больше нечего "ловить", зомок уже стоит, хотя его и не видоть



● У орхитекторо норужу торчит только предплечье. Всю фигуру прикрыло собой и лошодью кокоя-то @!$#3! Миллиметр впрово/влево - и твой Tower Deed окожется но полу. Кто токоя? Unsovory Moniko Lewinsky. Heh, нодо же, я токи не ошибся :)

Узнаю, что все гильдсмены отправились на запад от Britain, к перекрестку за горным проходом. Знаю, бывал там, и не раз.

Двадцать минут.

Я уже согласен на все. Прикинув оставшиеся у меня шансы на установку башни, мчусь к архитектору.Продаю один документ и сразу же покупаю другой - на модерновый мраморный двухэтажник. По пути заскакиваю в конюшню - NitroCephal опять подо мной. На рысях - на место, все наши уже здесь. Отхожу чуток в сторонку, двойной клик на инструменте, позволяющем проверить, можно ли здесь установить необходимое здание. Таможня дает "добро".

Суетливое место - происходит постоянный респавн орков, троллей и пауков. Чуть севернее стоит симпатичная Zelda, ей и приходится все время воевать. По мере возможностей помогаю леди, прореживая монстрятник из лука. Стараюсь не сходить с места.

Zelda просто дико нервничает. Молится. Обещает Богу, что всегда будет включать его в свою партию, если он ей только даст домик поставить.

Время "Ч"! Время "Ч" + 10 минут. Плюс 15 минут. Руки на мышках давно вспотели. А на экране попрежнему висит сообщение: "Lord British has decreed that only castles shall be constructed until further notice!" У соседки окончательно сдают нервы, и она вызывает Game Master'а. И со смехом объявляет, что ее запрос - 424 в очереди. Видать, не бывать нам все-таки соседями.

Проходит еще немного времени, и сразу несколько человек сообщают, что получили от GM'ов информацию: дальнейшей установки обиталищ на сервере Pacific сегодня не предвидится.

Появляется Koric – оказывается, он схлопотал DC (disconnection), после чего этого грандмастера-мага забила стайка mongbat'ов...

Зелда больше не молится, она кроет трехстопным ямбом OSI, кроет от всей души.

Понемногу народ начинает рассасываться. Кина не будет, киношник напортачил.

Позже OSI сообщит, что на нашем сервере возникли проблемы, связанные с невероятно высокими нагрузками. Именно из-за них персонажей, что называется, "на лету" перебрасывали на другие серверы. Pacific'у еще повезло. Здесь хоть удалось закончить установку замков. Другие серверы просто откатили в исходное состояние. Правда, на некоторых, не столь густонаселенных шардах все прошло так, как хотелось разработчикам.

В общем, основной вопрос о жилье все еще не решен. Уже через пару дней Сотник набил достаточное количество личей, чтобы на собранные с тел средства прикупить обратно Tower Deed. Теперь у него две бумаги на установку.

Прошло две недели. Возы и ныне там.

Знакомьтесь, Black Dwarf

Мой бард Knot побывал, естественно, в Terathan Keep. Koric организовал охоту, в ходе которой было забито десятка полтора разных Terathan'цев. Как оказалось, далеко не на всех этих паукообразных телах можно найти что-нибудь стоящее. Напрасно я в прошлой статье так широко губы раскатал-то. После проверки на местах пришлось их слегка закатать обратно.

После чего я посоветовался с Koric'ом и принял решение о создании еще одного чара - искателя сокровищ.

Treasure Hunter - достаточно редкая профессия, а все потому, что прокачивать ее - сущий... ну это, болезнь есть такая, распространенная. Умения ему нужны соответствующие - Cartography (картография - для декодирования карт, на которых указано место, где заветный сундук закопан), Mining (выкопать сундучишко-то), Detect Hidden (для обнаружения запад-



● 12:00. Ночиною щелкоть но Deed, новожу курсор но собственный шлем и щелкою опять. Все пристреляно зоронее. Именно это точко пригодно для устоновки домо

ней), Trap Disarming (обезвредить западню, все сундуки с сокровищами ей снабжены), Lockpicking (взломать замок). Само собой - знание магии понадобится, а если собираетесь ее применять серьезно, то нужно изучать и Evaluating Intellect, и Meditation, и Resisting Spells.

При таком раскладе нужно добиться и соответствующих статистик - 100 STR, 100 INT и 25 DEX. Ловкость особо не понадобится.

Назвал я его Черным Карликом, цвет - от названия гильдии, а карлик - потому как карлы всегда толк в сокровищах знали.

Как мне теперь кажется, Moonglow оптимально подходит для начальной прокачки практически любого персонажа. Прежде всего - для прокачки магии на базе на базе халявных реагентов. Как оказалось, один из самых "муторных" скиллов – Detect Hidden – прокачивать легче всего. Начальные 30 поинтов можно прикупить у NPC - воровского гильдмастера. Далее, есть в Britain гильдия воинов - Warrior's Guild. Именно здесь установлена куча манекенов для начальной прокачки умений. Никогда бы не догадался сам, но слева от входа там есть потайная комнатка, в которой стоит десятка два ящиков. Почти все - трапнутые, с западней. Присмотритесь к скрину - это прокачка на уровне скилла 95 с гаком!

Мало помалу все 700 скиллпоинтов разошлись под разные нужные и второстепенные умения. И тут я обнаружил супер-пупер способ качать нужные статистики. Уже на следующий день Карла получил заветные 100 STR, 100 INT и 25 DEX. Очень важная фишка, поэтому не будем откладывать до гайда: просто прокачивайте соответствующие скиллы в диапазоне 0.0 - 10.0. Причем, один скилл за счет другого. Arms Lore (для STR) растет, Item Identification (для INT) - падает. Потом - наоборот, и так циклим, пока не получим, что хотели. Скилл для DEX - snooping или musicianship. Все дело в том, что на начальном этапе роста скилла этот самый рост идет сумасшедшими темпами. Что отражается и на изменении соответствующей статистики чара.



● Узноете ящички? Вонгер делол :)

Невдалеке от Moonglow оказалась еще одна суперполезная локация - тамошнее кладбище. Дело в том, что на нем очень быстро респавнится магического типа нечисть во главе с личами. Иногда можно видеть сразу четырех личей! И торчат они все за забором, если вы только не спровоцируете их выход наружу, приблизившись слишком близко ко входу на cemetary.

Для прокачки Resisting Spells лучше придумать трудно. Выбираете личей в качестве целей и готовьтесь - вам скоро понадобятся все ваши In Vas Mani!

Попутно рекомендуется накастовать пару-другую Flame Walls - монстры поменьше будут сгорать десятками, вам же с этого - carma. Иногда вы даже будете успевать телепортироваться по ту сторону забора и быстренько собирать loot с личей. Только не забывайте об осторожности, иначе не успеете унести ноги.

Нельзя сказать, чтобы это место было самым безопасным во всей UO. Периодически здесь появляются и PK, причем не только красные. Можно, конечно, перебраться на Trammel, но там столько народу тусуется, что личи толком не успевают плодиться.

Да, Черного Дварфа уже разик забили во время тренинга. Руку приложили GM mage Steve и вор/боец Cruella. Атаковали безо всякого повода. Зато у гильдии появилась новая забава - травить эту самую Cruella. Небезопасное, надо сказать, занятие. В личном зачете Сотника пока числится один проигрыш. Коннект у этой дамы отменный, прячется - на скаку. Злобная - слов нет. Когда она просто так забила коня Black Dwarf'а, я не сдержался:

– You horsekiller bitch!

– Yeah, that's me...

Мы ее вдвоем с Morgrin'ом не смогли с наскока прикончить, а когда Моргрин отреколлился, она еще



● Кочоем грондмостеро Detect Hidden в Worrior's Guild, все зоподни - с ядом высшей пробы

минут десять пыталась забить Сотника прямо у банка, попутно воруя у него из бэкпака вещи. Но тот ушел в глухую оборону - full plate armor, heater shield и kryss. Плюс - healing на уровне 80+. После появления ее группы поддержки Сотник тоже отреколлился.

Штатный призрак-разведчик гильдии Recondo теперь выясняет, где она обитает. Как оказалось, у Моргрина с этой дамой тоже имеются какие-то давнишние счеты: вместе со знаменитой ПК'иллершей Annie она участвовала в его убийстве.

Вот так и живем :) .



● Сотник оживляет Fronk'о



● Block Dworf демонстрирует гильдмостеру четырех личей одновременно; отныне это место стоновится штотной площодкой гильдии для прокочки Resisting Spell

Tresure Hunting

С недавних пор крыша аббатства стала излюбленным "банковским" местом гильдсменов. Никаких тебе воришек, попрошаек, продавцов краденого и прочих зануд. Здесь Сотник и пересекся с собратом по гильдии - GM warrior'ом Black Millenium и некой симпатягой по имени Amythest. Вскоре Сотник получил приглашение поучаствовать в Treasure Hunting. И, естественно, не отказался.

Рассказывать о том, как мы (вернее, Amythest) искали место, где закопан сундук, не буду. Скажу только, что, по-моему, мы бродили несколько дольше, чем нужно было. А Сотник во время поисков добросовестно отрабатывал роль наемного охранника.

Когда Amythest наконец определилась, она на всякий случай уточнила, готовы ли мы к драке. Получив утвердительные ответы, вооружилась киркой и выкопала черный сундук. И немедленно появились монстры - Gargoyle, Earth Elemental и два Gazer'а. Все они дружно набросились на Amythest, которая сразу погибла. Через пару минут мы с Millenium'ом навели справедливость и оживили девушку.

Тут же была сделана руна, с помощью которой Millenium сгонял за другим своим чаром - профессиональным взломщиком замков Frank'ом. Тот недолго колдовал над западней – раздался взрыв, и его не стало. Именно в этот момент я и выяснил, что Сотник уже может оживлять с помощью перевязки. Знаете, как приятно было :) . Потом был еще один спавн монстров, на этот раз нас пытался испугать единственный Earth Elemental.

В сундуке отказалось 2K монет, магические доспехи и оружие, реагенты, свитки с заклинаниями и куча драгоценных камушков. Ничего суперского – самым лучшим оружием оказался Silver Double Axe of Ruin. Sotnik получил в качестве презента Leather Gloves of Invulnerability. И за труды - 1500 монет.

Как оказалось, карта сокровищ и сам сундук были второго уровня из пяти возможных. Интересно, какие монстры ждали бы нас, окажись все немного круче.

В общем, мне понравилось. Правильно я сделал, когда создал Black Dwarf'а. Впереди его ждет множество увлекательных экспедиций.

И последнее. Люди, не требуйте от меня срочного написания гайда – чуть ли не каждый день узнаешь фишки, которые меняют твое представление об игре! Да и о жизни тоже. Так, например, Сотник уже утвердился в намерении убивать время от времени синих чаров. Было бы за что.

Эх, как же нужен нормальный connect! Полцарства за connect!



● Amythest ищет зоветное место

Z -Zone



Humor

Составили:
Александр Савченко и
Константин Подстрешный

Здравствуйте !

Я новый полиморфный вирус-троян и распространяюсь по Интернету. Поскольку мой автор не умеет писать вирусы, приносящие вред, вы должны мне помочь. Сделайте, пожалуйста, следующее:

1. Сотрите у себя на диске каталог C:\Windows и C:\Program Files.

2. Отправьте это сообщение всем своим знакомым

Заранее благодарен.

В кабак заходит лошадь, подходит к стойке, заказывает рюмочку коньяку с лимоном, выпивает, закусывает, расплачивается, благодарит, уходит. Все в немом изумлении...

Эту сцену наблюдает цирковой импресарио. Он хватает мобильный, звонит директору цирка: "Я сейчас такое видел (пересказывает события)!!! Не веришь – пошли завтра в кабак вместе, может, лошадь опять придет..."

На следующий день сидят директор и импресарио, ждут лошадь. Лошадь, как и в первый день, заходит, подходит к стойке и т.п...

Директор цирка кидается к ней:

– Как это великолепно и изумительно! Мы все восхищены! А Вы не думали о том, чтобы найти хорошую работу, сделать карьеру, заработать денег?..

– Да, пожалуй...

– Не откажетесь ли поработать у нас? Для начала я предложил бы Вам $10000...

– Что ж, я согласна. Но я не совсем понимаю, зачем вам в цирке программист?

Третий закон Грида: "Компьютер выполняет то, что вы ему приказали делать, а не то, что бы вы хотели, чтобы он делал"

Авиаконструктор:

– Первый полет на своем самолете я совершаю сам!

Архитектор:

– Я стою под мостом в тот момент, когда по нему пускают первую колонну машин!

Программист:

– А я... А я... Я могу посидеть на лазерном диске со своей программой!

Сын системного администратора перед сном просит папу:

– Па-па... Расскажи сказку про умного, толкового, доброго, смелого юзера...

Сидит хакер со своей девчонкой в комнате, хакер за компом, девчонка на кресле.

Хакер что-то делает, а девочка хочет привлечь его внимание:

– А у нас вчера под окнами НЛО завис...

Хакер (сердито, не отрываясь от компа):

– Надо было UNIX ставить, под "окнами" все виснет...

Компьютерщик говорит девушке:

– Ты мне сегодня во сне приснилась!

– В эротическом?

– Нет, в обычном.

– А как ты их вообще различаешь?

– А у эротических расширение *.JPG

Змеиная семья – папа, мама и два змееныша. Мама на кухне возится, змееныши неподалеку играются, папа за компом сидит. Вдруг змей начинает недовольно шипеть:

– Ссссс-ссссс-нова зависсссс-сссссссс-ссссссс, ссссссс-сссссс-сссссс...

Змея (со вздохом):

– Мальчики, быстренько побежали к отцу помочь CTRL+ALT+DEL нажать...

На уроке классической литературы. Учительница:

– Кто может привести пример языка, на котором никто сегодня не говорит, но который является фундаментом других языков?

Вовочка:

– HTML!

Пропала собака. Yandex.ru не предлагать.

Заходит нарк на www.yandex.ru и видит надпись: "Что вы ищете?" Немножко поразмыслив, пишет: "Дозу"...

Долгое время существовала гипотеза, что, если миллион обезьян посадить за пишущие машинки, то по теории вероятности через некоторое время они напечатают "Войну и мир". Теперь, с развитием Интернета, мы знаем, что это не так...

Открыт новый поисковый сервер для новых русских:

www.tipa.au

Приходит программер домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лизать руку, мурчать и т.д.

Жена, увидев это, спрашивает:

– Что это вдруг случилось с кошкой? Чего это она руку-то лижет?

– Как что? Мышкой пахнет...

– Как будут называться после разделения части компании Microsoft?

– MICROS~1 и MICROS~2.

...Подождите, идет подготовка к зависанию компьютера...

Спорят администраторы NT и Unix, кому администрировать легче.

Юниксоид:

– У меня все сервера и тачки крутые, все настроено, можно ремотно админить.

NT-шник:

– У меня лучше – машина ремотно конфигурится!

Юниксоид:

– Не верю!

NT-шник:

– Ну смотри... Мне стоит только позвонить и сказать: "Пацаны, надо то-то..."

Что такое Windows 95? 32-битное расширение к 16-битной заплатке на 8-битной операционной системе, изначально написанной для 4-битного микропроцессора, разработанного 2-битной компанией, которая не переносит ни 1 бита конкуренции...

– Почему считается, что Windows 2000 не падает?

– А куда ей падать, если она ничего не поддерживает.

Чем отличаются пользователи Windows от пользователей OS/2?

Пользователи OS/2 сначала бьются три дня головой об стенку, а потом кайфуют. Пользователи Windows первые три дня кайфуют, а затем начинают биться головой об стенку.

– Какая разница между богом и Биллом Гейтсом?

– Бог не думает, что он Гейтс.

Работаю я монтажником. Подключаю юзеров к Интернету по выделенке.

И вот. Ползу на коленях по чердаку вдоль кабеля, потолок низкий, темно, по уши в птичьем помете, кругом только кошки дохлые валяются. Вдруг навстречу мне выползает бомж ужасно грязный. Спрашивает:

– Мужик, ты че тут делаешь?

– Интернет проверяю. – автоматически отвечаю я.

– А коаксиал тестил?

– Да тестил!

– А линк на хабе горит?

– Горит.

– А мастдай у юзера какой?

– 95-й, вроде не глючит.

– А сетевуха трикомовская?

...И тут я понял, что ждет меня в будущем...

...Пришлось тут мне как-то несколько дней подряд спать мало. И вот ложусь я в очередной раз поздно, с утра вставать рано, опять не удастся выспаться... И уже засыпаю, когда в голове мелькает мысль: "Давно надо было СЕБЕ Линукс поста-

вить... Он и пошустрее, и ресурсы не жрет... С ним бы успел выспаться".

Узнать бы еще, какая операционка у меня сейчас и как ее переставить на линух... :-)))

Вниманию руководителей монастырей, приходов, храмов:

Помощь в автоматизации отправления религиозных надобностей вам окажет

компьютер ВЛАДЫКО:

- православная сборка
- прямой доступ к Христу за пазуху
- турбокириллица
- в пост - питание от батарейки
- сохранение тайны исповеди с выводом на принтер
- Житие Христово версии 3.01
- оперативная паперть расширяемая до 256 меганищих

Базовая конфигурация:

- Кадило и сокадило, 333 мегагерц
- алтарь 21"
- двухщелевая кружка типа "на восстановление храма"
- жесткий несъемный крест
- круглый принтер для пасхальных яичек

Цены ниже, чем в миру!

Переквалифицировался хакер в священники и однажды приходит на проповедь с тяжелым похмельем. Заплетающимся языком:

– И да поможет тебе F1, и сохранит тебя F2. Во имя CTRL'a, ALT'a и святого DEL'a.

Да будет так, ENTER!

Беседуют два программера:

– Вчера моя жена мне позвонила, а модем трубку снял...

– Ну и что?

– Да полтора часа болтали...

...Новая русская поисковая система "Иван Сусанин"

Приходит интернетчик к окулисту. Доктор просит прочитать третью строчку.

– ЫМБШ... – доктор, у вас что то с кодировками!

Звонок в компьютерную контору:

– С моим компьютером проблемы, он не включается...

– Как не включается?

– Да пишет все время: "Вставьте дискету, вставьте дискету..."

– А вы вставляли?

– Нет... Как-то не догадался.

– Васю можно?

– А его нет.

– А где он?

– Его больше нет с нами...

– Он что, умер?

– Нет, подключился к Интернету.

Полковник спрашивает у компьютера:

– Что нам делать, наступать или отступать?

Комп подумал и ответил:

– Да.

– Что значит "да"? – возмутился полковник.

Комп еще подумал:

– Да, сэр!

– Ну вот, другое дело...

Вопрос: Как поведут себя Чайник и SysAdmin, если попросить их мышкой перезагрузить компьютер?

Ч: нажмет на "ПУСК" "ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ" "ПЕРЕЗАГРУЗИТЬ КОМПЬЮТЕР"

Admin: Нажмет мышкой на "RESET"

Модем с бодуна снимает трубку:

– Гав! Мяяуууу! Каррр! Тьфу, пи-и-и-и-и-...

– Папа, а что такое ноты?

– Понимаешь, сынок, это такой MIDI-файл, только на бумаге...

Познакомился интернетчик с девушкой, погуляли, он и спрашивает:

– Как бы нам еще встретиться?

Она ему на бумажке телефон написала и уехала. Он смотрит на бумажку: "На ICQ не похоже... На IP тоже..."

Так и не состоялась любовь...

– А знаете, Ватсон, чем наполнены шары у CorelDraw?

– Чем, мистер Холмс?

– Водородом!

– ?

– Ну это же элементарно, Ватсон... Вчера у меня Corel рухнул – так всю Винду разнесло!

Фидошник получает открытку на день рождения. Красивая такая, разноцветная... на ней золотыми буквами "С днем рождения" написано. Полюбовался, значит, открывает, а там корявo нацарапано: "Сабж!"

Встречаются компьютерщик (К) и музыкант (М).

М: Гляди, какой у меня новый синтезатор!

К так озадаченно поглядел на него и говорит: 89 клавиш – это, конечно мало, но вот шифт ногами прижимать – это _круто_

Программист всегда ставит перед сном 2 стакана:

один с водой – если захочет пить, и другой – пустой, если не захочет

Сидит хакер на уроке литературы. Учительница спрашивает его:

– Вова, расскажи нам о Герасиме.

Долго думал Вова, наконец говорит:

– А-а-а... этот, у которого звуковой карты не было?

Умер фидошник, предстает перед Богом. Бог ему и говорит:

– Ты славный малый, но грешил частенько. Иди-ка ты в ад.

– Почему?! Можно меня в рай, пли-и-из... И когда это я грешил?

Бог достает Библию, показывает и говорит:

– RTFM, грешник, RTFM...

Стоит маленький мальчик на улице и громко плачет. К нему подходит милиционер и

спрашивает:

– Мальчик, как тебя зовут?

– А-а-а. Не помню.

– А как зовут твоих родителей?

– А-а-а. Не помню.

– А где ты живешь?

– А-а-а. Не помню.

– Ну а адрес свой помнишь?

– Помню: www.malchik.ru

Приносит девочка из школы сочинение, оценка – "три".

Комментарий учителя:

"Не по теме, слишком много цитат".

Девочка плачет – за что, мол...

Папаша-фидошник читает и говорит:

"Ну как же... оффтопик, оверквотинг..."

Акушер-фидошник, принимая двойню:

– Милая! Да у вас дупы пошли!

– Какая разница между Win98 и женщиной ?

– Никакой – та же способность вываливать тонны бесполезной информации и спрашивать по три раза подтверждения очевидного.

Сидят два компьютерщика, пива напились, рассуждают:

– Все-таки Ленин мировой мужик был.

– Почему это?

– Сейчас бы e-mail в темноте читали...

Заходит в лифт программист и вспоминает, что ему надо попасть на 12-й этаж. Что делать? Нажимает он "1", потом нажимает "2" и начинает судорожно искать кнопку "ENTER".

Моему миленку мастер
присобачил sound blaster,
и теперь он, паразит,
на 16 бит храпит!

– Ан тара бодун! – простонал поутру темный прелат Зератул, страдая головной болью и глядя на шеренги пустых емкостей...

http://www.anekdot.ru
fido7.kiev.anekdot
fido7.pvt.exler
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot
fido7.ru.anekdot.digest
fido7.ru.anekdot.filtered
fido7.ru.computer.humor

Убить Дьябло

Старшина Степанов

Акт 1

"Какого..." Оказавшись в Тристраме, я на месте тихой средневековой деревушки увидел лишь обугленные остовы домов, горы трупов каких-то тварей и обгоревшие скелеты. Виной всему было письмо от старика Кейна, старейшины Тристрама. Причем, помимо меня зто письмо предназначалось еще сотне адресатов. Было оно очень коротким и сообщало, что Тристрам снова в осаде и срочно нужна помощь новых героев. Неужели я опоздал?! Надо признать, давненько я тут не бывал, с тех самых пор, как извел на корню силы Зла, докучавшие селянам. Не раз собирался навестить старых знакомых: Огдена в его харчевне, вечно занятого в своей кузне Гризволда, Пепина, Адрию – да все не находил времени. И вот теперь, похоже, возник не слишком удачный повод для визита.

С бывшей площади, где когда-то бил фонтан, донеслось чье-то рычание. Я направился туда и увидел на столбе большую клетку, в которой сидел Гризволд. Я кинулся было освобождать кузнеца, но на полпути остановился. Вид у Гризволда был... не совсем человеческий. Он тянул ко мне руки сквозь прутья клетки и свирепо рычал, поблескивая желтыми глазами, полными злобы. И тут я увидел свиток, пришпиленный стрелой к столбу: "Не трогайте Гризволда. Он заколдован. За деревней, на северо-востоке – портал. Кейн" Сокрушенно покачав головой, я направился на северо-восток и действительно увидел светящийся овал портала.

Так я оказался в лагере ружей, где нашел Кейна. Он поведал мне страшную историю о том, как Тристрам был атакован нечистью. Похоже, гады решили отомстить жителям деревушки за прошлое, и в живых после нападения остались лишь Кейн да Гризволд, если его можно, конечно, причислить к живым. Монстры посадили старейшину в клетку и хотели использовать его в качестве подсадной утки для засады на героев. Но, судя по всему, несколько переоценили свои силы, так как первой на зов Кейна откликнулась какая-то крутая тетка из ордена Сестер Невидящего Ока, которая разделала всю банду под орех. Кейн попросил не убивать Гризволда, так как ему было жаль бывшего соседа. Кузнеца-зомби затолкали в клетку, на место Кейна, в надежде, что может быть заклятие пропадет со временем или найдется другой способ вернуть несчастному человеческий облик.

Кейн поведал мне также, что лагерь Сестер служит ныне перевалочной базой для прибывающих на сбор героев. Похоже, в зтот раз дело не ограничилось только подземельем старого храма в Тристраме, и нечисть расползлась по всей стране. Поэтому и потребовался зкстренный созыв добровольцев, готовых сразиться со Злом. Нужны были воины пяти специальностей: стрелки, рыцари-паладины, маги, крепкие ребята, умеющие обращаться с топором, и некроманты. Так как я еще не определился, кем хочу быть, то Кейн посоветовал мне поговорить с Акарой, местной жрицей, которая по совместительству являлась еще и начальником штаба зтого лагеря. Я понял, что запахло большой войной.



Какого же было мое удивление, когда я застал ее мирно разговаривающей с... Шамблером, одетым в рясу и с посохом в лапе. Монстр, увидев меня, пробасил:

- Приветствую тебя, воин. Давненько мы с тобой не виделись. Многое изменилось с тех пор, и зла я на тебя не держу. Наоборот, благодаря тебе на меня снизошло святое откровение, и я теперь не служу силам зла, а хожу по мирам, помогая очистить его от тех, кто еще не познал истины и продолжает упиваться насилием. Я сам когда-то был на службе у повелителя Ада, и это не принесло мне ничего, кроме страданий...

- Похоже, вы знакомы, – произнесла Акара. – Не знаю, каким вы видели раньше нашего нового проповедника, но теперь мы рады, что он сотрудничает с нами.

Шамблер учтиво поклонился. А у меня голова пошла кругом. Шамблер...проповедник... Это надо было еще осознать. Жрица тем временем попросила нас избавить лагерь и близлежащие поселения от нападок каких-то бесенят, целая банда которых скрывалась где-то в пещерах. И я направился туда с компаньоном, к которому надо было еще привыкнуть. На выходе из лагеря нас поджидала амазонка по имени Флави с арбалетом в руках.

- Ага, новички! – защебетала девушка, оценивающе оглядывая нас. – По уставу, я должна провести с вами инструктаж молодого бойца, но, похоже, вы ребята бывалые, особенно "святой отец", поэтому можете проходить. Впрочем, пойду-ка и я с вами. Любопытно посмотреть, что вы сможете в первом бою.

И мы направились к пещерам уже втроем. По пути было о чем поболтать, и мы узнали, что Флави – настоящий снайпер, исповедующая принцип: "один выстрел – один труп", и что именно она была той амазонкой, которая спасла Кейна. Умение стрелять девушка смогла продемонстрировать довольно быстро. Откуда-то на нас стала пикировать маленькая летучая мышь. Флави мгновенно вскинула свой арбалет, прицелилась и спустила тетиву. Мышка, пронзенная стрелой насквозь, тихо шлепнулась на траву. Но еще раньше на землю с грохотом рухнул огромный двуручный боевой топор. Где маленький монстрик его держал, так и осталось для нас загадкой.

Спустившись в пещеры, мы попали в самую кучу бесенят, у которых здесь была настоящая малина. Я схватился за меч, но Шамблер вдруг отвел мою руку и, воздев лапы, громко крикнул:

- Остановитесь, несчастные!

Что-что, а голос у Шамблера был еще тот. Глубокий, мощный бас, который в свое время парализовал многих. Пещерное эхо только усилило эффект, и бесенята, уже готовые прыгнуть на нас, выронили из лап ятаганы и замерли, раскрыв рты. Я не буду пересказывать проповедь, которой разразился бывший монстр. Это был настоящий шедевр ораторского искусства! Слушая ее, я невольно вложил меч в ножны, а Флави даже прослезилась. Что касается бесенят, то они ревели в голос.

Кончилось это тем, что мы привели в лагерь целую толпу шпаны, которая сложила в углу все свое оружие и поклялась больше к нему не прикасаться. Бесенятам раздали лопаты и метлы и определили на работы по хозяйству...

По астралу пришло сообщение, что Флави переводят в Лют Холейн, на восток. Похоже, начальство решило использовать мастерство амазонки на более опасных участках.

- Не желаешь записаться к нам в стрелки? – подмигнула мне девушка. – К нам многие просятся.

- Не уверен, – улыбнулся я в ответ. – А компанию тебе в путешествии составить можно?

Акт 2

И вот я в Лют Холейне. По-своему красивый, колоритный восточный город стал прифронтовым. Размеренная, спокойная жизнь уступила место суете и всеобщей озабоченности. По каким-то делам сновали курьеры, вооруженные охранники в нарукавных повязках с надписью "Патруль", наемники и герои. Над воротами обязательного для любого восточного города базара висел транспарант с надписью: "Все для победы!". На этом базаре я нашел местную кузню, в которой командовала женщина по имени Фара. Пошарил по карманам и наскреб деньжат на великолепные сапоги, подозрительно похожие на роликовые коньки. Мы разговорились с начальницей кузни, и это дало мне некоторое представление о том, что тут происходит. Сам Лют Холейн являлся одним из восточных форт-постов, здесь постоянно обновлялся гарнизон прибывавших из разных уголков героев, которые несли вахту, отражая атаки нечисти и тренируя свои навыки. По слухам, самые умелые отправлялись на короткие курсы повышения квалификации, а затем куда-то еще дальше на восток, где враги были довольно серьезные. Но и здесь было довольно жарко, как в прямом, так и в переносном смысле. Атаки на город устраивались довольно часто, и расслабляться было некогда. Фара жаловалась, что работать приходится круглые сутки, так как не иссякает поток героев, которым нужно хорошее вооружение и доспехи. Пока я выслушивал все это, к Фаре подрулил какой-то тип в разноцветном от заплат ватнике и с огромной косой в руках.

- Ну? – выдохнул подошедший.

Фара глубоко вздохнула и показала мне глазами – мол, что я говорила.

- К сожалению, пока еще не было завоза нужных составляющих. Поэтому могу предложить только тот ассортимент, который у нас сейчас есть. Обратите внимание на великолепный пояс с шестью ячейками для микстур. Он украшен высококач...

- Сколько можно! – посетитель сорвался на крик. – Я тут рублюсь с гадами какой-то ржавой косой, которой даже траву толком косить нельзя, а у вас все нет и нет приличного меча! Как же так можно?!

- Возможно, завтра будет что-то получше. А пока, обратите внимание на эту великолепную кожаную шапку, у которой улучшены показатели защиты и приделан магический фонарик, добавляющий радиус освещения. Она также...

- Ты что, издеваешься? Какая шапка? Там зверюги такие, что надо на танке с активной броней выезжать. "Шапка!" А что это там за топор в подсобке?

- Извините, но это спецзаказ от команды варваров.

Посетитель зло покачал головой, сплюнул и процедил сквозь зубы:

- Ладно, давай сюда свою шапку! И батарейки к фонарику не забудь...

- Не хотите слоеный пирожок?

- А-а-а!

Напялив головной убор, бедолага поплелся прочь, ворча и проклиная все на свете. А я, сочувственно покачав головой, пошел осматривать город. Около городских ворот, за которыми расстилалась пустыня, вповалку лежали огромного вида накачанные мужики, сжимающие в лапищах боевые топоры, и жутко храпели.

- 15-ая Гвардейская Десантно-Штурмовая варварская рота. – Ко мне подошел рослый великан в кожаных доспехах, представившийся Эриком, командиром варваров. – Те, кто остался в живых. Герои! На нас лежит защита городских ворот, а это практически передовая.

Рассмотрев меня довольно скептически, Эрик тем не менее предложил записаться новобранцем в его подразделение.

- Если хочешь быть настоящим героем, то это к нам. Приходи, не пожалеешь! Вон, посмотри на моих орлов! Если придешь к нам в роту, мы из тебя вмиг сделаем крутого профи, так как у нас самая лучшая в городе "качалка". Штанга, бокс. Не то что эти дистрофики маги.

- А что, недавно бой был? – спросил я, показывая на спящих воинов.

- Да, всю ночь от шпаны отмахивались. Сейчас, покуда тихо, пусть ребята поспят.

Похоже, Эрик накаркал. Не прошло и минуты, как на пустынном горизонте показались неясные точки, которых становилось все больше. С башни кто-то крикнул: "Идут!" и ударил в колокол. Варвары зашевелились и с ворчанием стали подниматься, разминая затекшие суставы.

- Donner Wetter! Wie mich das freut, – вздохнул один из великанов, протирая глаза. Он достал граммофон и поставил "Полет Валькирий" Вагнера. Кто-то бурчал о чертовой жаре, изредка слышались вопли: "Я не накрашен! Кто взял мою косметичку?!"

Варвары поправили частокол, этакую самодельную линию обороны, и, сжав топоры, стали ждать первую волну противника, которая неумолимо приближалась к воротам. Каких только тварей там не было! Какие-то огромные коты-легионеры, гигантские жуки, четверорукие великаны, сжимающие в каждой руке по мечу, птицы-стервятники, высоко подпрыгивающие "мартышки"...

Первым атакующих встретил дружный залп амазонок, которые били по ним со стены из арбалетов. Одна шеренга упала, но прямо по их трупам дальше шла вторая, третья...

Как только первая шеренга монстров подошла вплотную к варварам, те с боевыми кличами стали рубить нечисть своими огромными топорами.

Эрик, весь в порезах, ожогах и укусах, орал в магический посох:

- Мзджик! Мзджик! Это Эхо Браво, как слышите? Прием.

- Эхо Браво. Это Мзджик. Вас слышу, – раздался сквозь помехи женский голос.

- Нам нужна огневая поддержка! Срочно! Квадрат... Да нет, они уже у ворот.

- Роджер. Эхо Браво. Мана пока есть. Кастуем "Метеор".

Обращаясь уже к своим варварам, Эрик гаркнул:

- Ребята, ложись! Щас врежут!

Не прошло и пары мгновений, как в небе раздался гул и откуда-то сверху, с шелестом и свистом, прямо в толпу атакующих гадов ударил первый огненный заряд, затем еще и еще, взрываясь огненным облаком и разрывая тварей на куски десятками... Строй их распался, и атака захлебнулась. Еще мгновение – и нечисть повернула обратно, оставляя поле, усеянное телами своих сородичей. На стене радостно завизжали амазонки, посылая стрелы вслед уходящему противнику, а варвары смогли, наконец, перевести дух. С поля боя потянуло запахом, очень напоминающим запах напалма.

– Отбились, – вздохнул Эрик, ставя посох обратно и глубоко вдыхая воздух. – Как я люблю этот запах по утрам. Запах победы. Помогли, однако, "дистрофики". Пожалуй, стоит поставить им магарыч. Если хочешь, пойдем вместе, навестим магов. Они вон в той башне сидят.

Я согласился, и мы пошли к "Мзджикам". А на месте недавней битвы бродил, что-то выискивая, тот тип, который добивался у Фары хорошего меча. Выглядел он со своей косой на этом поле мертвых довольно зловеще, надо сказать. Вдруг он наклонился над каким-то дохлым монстром, отбросил косу и, взяв в руки здоровенный двуручный меч, с боевым кличем кинулся за отступающей нечистью. Похоже, я о нем плохо думал...

- А почему бы не собрать войско и не уничтожить гнездо этой нечисти? – спросил я по пути Эрика.

- Пробовали, – вздохнул командир варваров. – Бесполезно. Монстры опять появляются. Наверное, это будет продолжаться до тех пор, пока главного гада к ногтю не прижмут. Мы здесь лишь сдерживаем их экспансию. Хотя и я иногда спрашиваю себя, почему все так хреново.

Поднявшись по винтовой лестнице башни, мы оказались в темном зале, где, прислонившись к стенам, в полной прострации сидели маги в рясах. Наконец, какая-то колдунья открыла глаза и посмотрела на нас тоскливым взглядом. Эрик выступил вперед и, улыбнувшись во все свои пятнадцать зубов, вытащил из котомки пару флакончиков с маной.

- Я знаю, что купить ее нельзя, поэтому решил преподнести...

У колдуньи глаза расширились от ужаса, она побелела и хлопнулась в обморок. Эрик остолбенел и недоуменно перевел взгляд с флаконов в руке на бесчувственную колдунью. Кого-то в зале стошнило. И тут в дальнем углу вдруг заерзал и заголосил какой-то маг, который был почему-то не в рясе, как все, а в смирительной рубашке.

- Нет! Нет!!! Не могу! Не буду я больше эту ману пить! Не могу больше! – разрыдался "спеленутый". – Пустите меня, я лучше... в пехоту... в варвары!..

Эрик тихо поставил пузырьки на пол, и мы сочли за благо удалиться.

- М-да. У каждого свой фронт, – задумчиво произнес Эрик. – Все же хорошо, что я варвар. Уж лучше топором махать, чем эту синюю дрянь пить литрами. Вкус у нее, прямо скажем, отвратный. Ну что, надумал к нам...

Договорить он не успел, так как прямо на главной площади образовался светящийся овал открывающегося портала, и из него вывалилась, вся в дыму и в огне, здоровая рогатая фигура. Кто-то истошно завопил: "Дьябло десантировался!", и на площади началась паника, а Эрик, нахмурившись, взялся за топор. Дым немного рассеялся, и мы увидели не Повелителя Преисподней, а немного обгоревшего Паладина в рогатом шлеме-маске, пытающегося сбить огонь. Наконец паладин снял шлем, откинул сломанный меч и стал снимать прожженные в нескольких местах дымящиеся доспехи.

- Ух! Ну и пекло там! – сказал воин, сняв панцирь и наручи. – Напоролись на засаду магов. Крутые, сволочи, файерболами жарят, что твоя амазонка стрелами. Ну ничего, сейчас у Фары подремонтируюсь – и снова к ребятам, на второй уровень подземелья.

Мы помогли дотащить обгоревшие доспехи в мастерскую Фары, и пока та занималась покореженной броней, принялись расспрашивать Паладина, что происходит на востоке.

– Здесь у вас тишина и покой (Эрик при этих словах криво усмехнулся), а у нас там, в спецназе... Выбросили нашу группу в какие-то болота. Влажность – хоть квакай и жабры отращивай. Комары, москиты слепни, гады всякие ползучие в изобилии. Хорошо хоть, доспехи защищают от всей этой мерзости. Тут вдруг, прямо из леса, какие-то древесные монстры. Я таких еще не видел. Огромные, скрипят при ходьбе. В общем, не битва была, а какой-то лесоповал.

Рассказ Паладина прервала Фара, сообщившая, что доспехи в порядке. Паладин, встал, отряхнулся и пошел в мастерскую за починенной броней. Вдруг остановился, обернулся ко мне и спросил:

- Эй, а ты не желаешь со мной? Я сейчас открою портал в Кораст, там как раз наша база. Может, путь Паладина станет и твоим путем?

Акт 3

Вот так я попал в Кораст.

Боб, а именно так звали паладина, протянул мне флакончик с какой-то микстурой, и на мой немой вопрос пояснил:

- Мазь от комаров и москитов. А то залетят эти твари под доспехи – напрыгаешься... Да и почесаться, если все же укусят, проблема. Мы, конечно, прокачиваем специальную ауру, но с мазью все же надежнее.

Невдалеке, на каменной платформе рядом с большим монументом, сидели волосатые бледнолицые хиппи – в косухах с надписями "Metallica", "Black Sabbath" и "Iron Maiden", заклепках и цепях. Все они были в наушниках и раскачивались с закрытыми глазами в такт какой-то музыке.

- Некромансеры, – прокомменти-

ровал Боб. – Сидят, свой heavy metal слушают, ману накачивают. Странные типы. Я иногда сам удивляюсь, что они на нашей стороне, а не на вражеской. Но, надо признать, все-таки толк от них есть. Как только мы завалим какого-нибудь гада, эти волосатики превращают его в скелета, который тоже начинает драться с нечистью. Хотя, конечно, мороз по коже, когда у тебя в напарниках скелет ходит, гремя костями. Мы из них диверсантов делаем. Запускаем в тыл гадам пару некромансеров, те скелетов и големов наделают и посылают их в атаку. Пока монстры смекнут, что вроде как "свои" против них рубятся, эти хиппи уже новый материал для своих некрофильских штучек получают. Вот только когда сообразит какая-нибудь не слишком тупая зверюга, кто это им такую подлянку делает, тут некромансеру надо сразу ноги делать. Хлипкие они больно. Сколько раз мы им предлагали хотя бы кирасу вместо этих дурацких курток надеть – ни в какую. Ну ладно, ты пока осмотрись, а мне надо в штаб заскочить. – И с этими словами Боб пошел куда-то по мосткам.

В самом деле, надо бы познакомиться с поселением получше. Само собой, близость фронта накладывала свой отпечаток на все мною увиденное, причем гораздо в большей степени, чем в Лют Холейне, но той суеты, которая была в пустыне, здесь было куда меньше. Вход в поселение закрывали оборонительные сооружения и охранял отряд угрюмых воинов, похоже, не понаслышке знавших, почем фунт лиха. На пирсе выгружалось пополнение и таскали какие-то сундуки, вероятно, с оружием и броней. Около того монумента, где сидели некромансеры, с другой его стороны, я увидел старину Шамблера, о чем-то говорившего с местным магом Ормусом. Ормус кивнул, соглашаясь, а Шамблер приветливо махнул мне своей лапищей. Я подошел к великану и узнал, что тот случай в пещерах не остался незамеченным и Шамблера пригласили попробовать провернуть подобный трюк и здесь – на водившихся в окрестных лесах дикарях, маленьких и злобных. Хорошо, если получится привлечь их на нашу сторону. Это была бы еще одна маленькая победа над силами зла.



Шамблер как раз получил разрешение на проповедь от Ормуса и, не мешкая, отправился выполнять свои миссионерские обязанности в ближайшее поселение аборигенов.

Вернулся он через час. Посох его был сломан, ряса вся изодрана в клочья, а немногие целые ее куски были исписаны непристойностями и сатанинскими знаками. Даже густая шерсть исполина была подпалена в некоторых местах. Вид у Шамблера был задумчивый и немного удрученный. Он глухо произнес только одну фразу:

- Мочить!

Потом мы узнали, что когда Шамблер стал призывать дикарей одуматься и обратиться к Свету и Добру, те быстро спеленали проповедника и потащили его в котел, где уже кто-то варился. Чтобы не быть съеденным, проповеднику пришлось вспомнить свое темное прошлое...

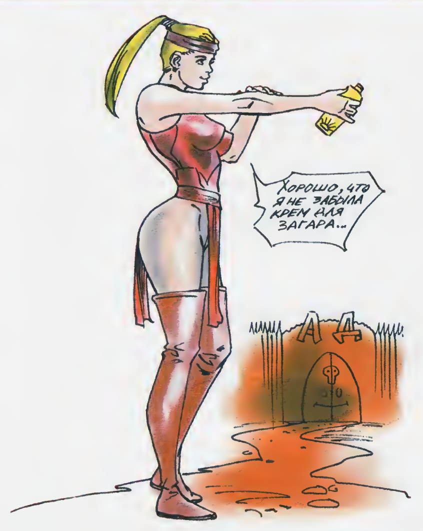
Некромансеры, сидевшие до этого в трансе, молча поднялись и принялись грузить в тележку какие-то черные ящики. Затем целой кавалькадой они двинулись за ворота. Ко мне как раз подошел Боб, у которого в ножнах висел новый меч, и, глубоко вздохнув, произнес:

- Пошли заклинание "Террор" делать. Не завидую я этим дикарям...

Спустя каких-то полчаса из джунглей ударили звуки heavy metal. Не знаю, что там было в эпицентре, но в поселке приходилось орать, чтобы тебя услышал сосед. Одна композиция следовала за другой, heavy metal сменялся trash и чем-то еще более жутким. Минут через двадцать все было кончено, и наступила звонкая тишина. Потом, когда некромансеры вернулись со своими ящиками (это были динамики и усилители) и так же молча уселись медитировать, мы узнали, что было умерщвлено не только злобное племя дикарей, но и вся окрестная фауна (не менее злобная, надо сказать). В окрестных водоемах всплыли кверху брюхом огромные змеи.

- Так они нас без работы оставят, – усмехнулся Боб. – Да, я был в штабе, и меня переводят еще дальше, в самое пекло. Похоже, повысили в звании. У нас плацдарм есть у самых ворот в Ад. Туда мне и предстоит отбыть. Не желаешь за компанию?

Я пошел попрощаться с Шамблером. Моего клыкастого друга определили к магам, так как выяснилось, что он может кастовать молнию десятого уровня. В данный момент Шамблер настойчиво убеждал некромантов использовать против пигмеев Децла: мол, убить – никого не убьет, но всех вырвет, гарантия – 100%. Некроманты, морщась, бормотали что-то про Алсу, которая действует даже эффективней, чем Децл. На прощание



Шамблер подарил мне томик с заклинанием Blaze – вдруг пригодится.

Акт 4

Пандемониум. Трудно было поверить, что за воротами зтого спокойного великолепия царят хаос и жуть предместий Ада. Уж не знаю, как удалось здесь, в зтой стране ужаса, построить настоящую крепость Света, в которую не могла попасть ни одна гадина с внешней стороны. И лишь гудение, доносившееся оттуда, напоминало, где мы находимся. По сравнению с другими поселениями, здесь было довольно пустынно. Охраны и всякого прочего персонала практически не было. Героев тоже было мало, но чувствовалось, что зто избранные. Чемпионы, как их здесь называли. Одетые в хорошую броню, вооруженные великолепным оружием, зти воины были настоящими профи. В их глазах светилась спокойная уверенность в своих силах и в том, что они способны бросить вызов самому повелителю Ада. Даже магов язык не поворачивался назвать "дистрофиками", стоило только взглянуть им в глаза, в которых горел холодный огонь.

Координатором героев был Тиризл, самый настоящий архангел. Он как раз проводил брифинг, рассказывая собравшимся чемпионам о сильных и слабых сторонах повелителя подземелья:

- ...Дьябло, при наличии некоторой фантазии, можно сравнить с огнеметным танком. Позтому вам стоит обращать внимание на огнеупорные свойства вашей брони и на мобильность. Имейте в виду, что из-за постоянно высокой температуры в Аду Дьбло довольно теплолюбив. Позтому группе магов стоит взять на вооружение заклинания холода, пока группа Паладинов...

Я невольно почувствовал себя туристом на зтой войне. Когда-то, еще в битве с первым воплощением Дьябло, я был мощным воином. Но зто было так давно... Чтобы избавится от комплексов и быть хоть немного полезным в зтой битве, я вынул меч из ножен и пошел по крутым ступенькам вниз, к выходу из крепости. М-да... Похоже, Ад сильно расширился со времен моего первого приключения – тогда он был каким-то...камерным, что ли. Сейчас все вокруг выглядело по-настоящему зловеще. Я невольно задумался, почему так случилось. Что мы, появляющиеся в зтом мире как воины-герои, делаем не так? В чем причина наших пирровых побед? Почему... Мои размышления прервал свист когтистой лапы, промелькнувшей прямо перед носом. Теряю квалификацию, подумал я, отскакивая. Прямо передо мной стоял огромный синий монстр в тяжелой броне и с самыми дурными намерениями. Я попытался нанести ему рубящий удар сверху, но гигант без труда отбил мою атаку, а я получил такой удар щитом, что отлетел на пару метров. "Сунулся, значит, – клял я себя. – Комплексы, видите ли, мешают. Нет, чтобы как все – прокачиваться с первого уровня..." Но лежать и ругаться было некогда, так как исполин стремительно надвигался. Я вскочил и не нашел ничего лучшего, как драпануть от громадного монстра. Тот с ревом кинулся в погоню. Я вспомнил о заклинании Blaze, которое подарил мне Шамблер. Оно было несложным, и я скастовал его на бегу. За мной немедленно образовалась огненная дорожка. Преследующий меня монстр стал охать и хрипеть, но погоню не прекращал, видимо, надеясь быстро догнать легкую добычу. Через пару минут нашего марафона я услышал сзади, как монстр, задыхаясь, хрипло произнес:

- Эй! Уф! Постой. Уф! Запыхался я...

Он уселся и стал осматривать свои обожженные огнем конечности.

- У тебя чего, сапоги с ускорением?

- Ага, – ответил я.

- Гадство!

- А ты кто?

- Изуаль. Точнее, он во мне сидит, наружу рвется. Говорит, все равно меня герой спасет. Дудки! Только через мой труп.

- Это можно устроить, – ко мне снова вернулось расположение духа.

- Рр-ры!

Монстр вскочил и бросился за мной, превозмогая боль, так как я снова скастовал Blaze. Похоже, исполин решил не сдаваться и во что бы то ни стало меня догнать. Но с моими сапогами зто было отнюдь не просто. Еще через минуту я понял, что Изуаль начал сдавать – он все чаще хрипел и делал остановки. Огонь основательно попортил не только конечности, но и все доспехи гиганта. И тут вдруг из темноты прямо передо мной возник какой-то огонек. Я весь похолодел, так как не знал, какие еще твари здесь водятся, но из мрака вдруг выскочил боец с двуручным мечом, подлетел к Изуалю и с боевым кличем рубанул того сверху вниз. Огромный монстр пошатнулся, сделал шаг в сторону и рухнул, подняв облако пепла. В облаке возникло свечение, и появилась светлая фигура. Оказывается, оболочка монстра действительно скрывала порабощенного ангела Изуаля, и теперь, после гибели чудовища, он освободился. Я по-

смотрел на воина, нанесшего последний удар, и признал в нем того героя, который приходил к Фаре в поисках меча. На нем, конечно, был уже не залатанный ватник, а вполне приличные доспехи, но ту самую кожаную шапку с магическим фонариком он почему-то оставил. Похоже, парень работал своим мечом (великолепный экземпляр) не покладая рук, раз сумел оказаться здесь так быстро.

Тем временем спасенный Изуаль поведал нам то, что повергло если не в шок, то в глубокое раздумье. Во всяком случае, на свои вопросы о том, что именно не так, я получил исчерпывающий ответ.

Эпилог

Все же нехорошо было бы просто уйти. Может, это и мальчишество, но я решил бросить перчатку Повелителю Преисподней. И показать, что в этот раз он все же не победит. Наверное.

Мы собрались веселой компанией: я, Шамблер, Флави, Эрик, Боб и тот парень в шапке с фонариком – и, попивая пиво, которое одолжили у некромансеров, ввалились, расшвыривая подвернувшихся монстров, в убежище Дьябло, где откупорили по очередной банке, а заодно и все пять печатей в главном зале. Своды задрожали, откуда-то сверху посыпались камни, все вокруг озарилось светом, и в центре пентаграммы появился сам Дьябло.

- Ну просто голливудская постановка, – сказал Боб. И добавил: Класса Б.

- Смотрите-ка, нарисовался! – хохотнула Флави. – Ну, прям муфлон-переросток.

- Ага. А колючки, как у ежика, – вставил парень в шапке с фонариком, и мы все заржали.

Дьябло был готов к чему угодно, но только не к этому. Он недоуменно посмотрел на нашу компанию и громогласно спросил:

- Это что, новая тактика? Вам меня не обмануть, смертные!

- Это ты, что ли, бессмертный, бык фанерный? – рыгнул Эрик. – Сиди, не квакай, а то сейчас тебе огнетушитель затолкаем и чеку выдернем. Будешь вместо огня пеной плеваться.

Дьябло совсем обомлел и впрямь сел. Даже пасть открыл от удивления.

Тут я решил все поставить на свои места.

- Эй, ты, повелитель преисподней! – крикнул я куда-то вниз. – Убери отсюда эту куклу рогатую. Мы не будем играть в твои игры. Ты все здорово придумал, но, кажется, мы тебя раскусили. Победить Дьябло, твою марионетку? А зачем? Чтобы потом вновь драться на уровне Nightmare, Hell или вновь начать все с самого начала? Но в этом случае мы снова будем драться по **твоим правилам**, по которым мы никогда не можем окончательно тебя победить. Гады вновь и вновь станут респавниться, а герои вновь и вновь будут увязать в бесполезной борьбе. И каждый раз, запуская игру, мы будем воскрешать твою проекцию, думая, что именно так сможем победить Зло. Какие же мы дураки! А ты оставил себе еще одну лазейку: договорился с разработчиками игры, чтобы они дали тебе возможность перекочевать в продолжение. А там, может, и еще в одно, и еще... Но мы поняли, что если хочешь победить, вначале надо удостовериться, позволяют ли тебе это сделать правила игры. Или же мы обречены играть по чужим правилам и вечно бегать, словно белка в колесе, которая думает, что бежит по дороге. Может, пора поменять эти правила и выскочить из пресловутого колеса на свободу? – я отхлебнул пива. – И мы знаем, как тебя победить. Пусть не везде, но в этой игре точно. Слушай заклинание, тварь, и трепещи:

ESC, Exit Game, Uninstall!

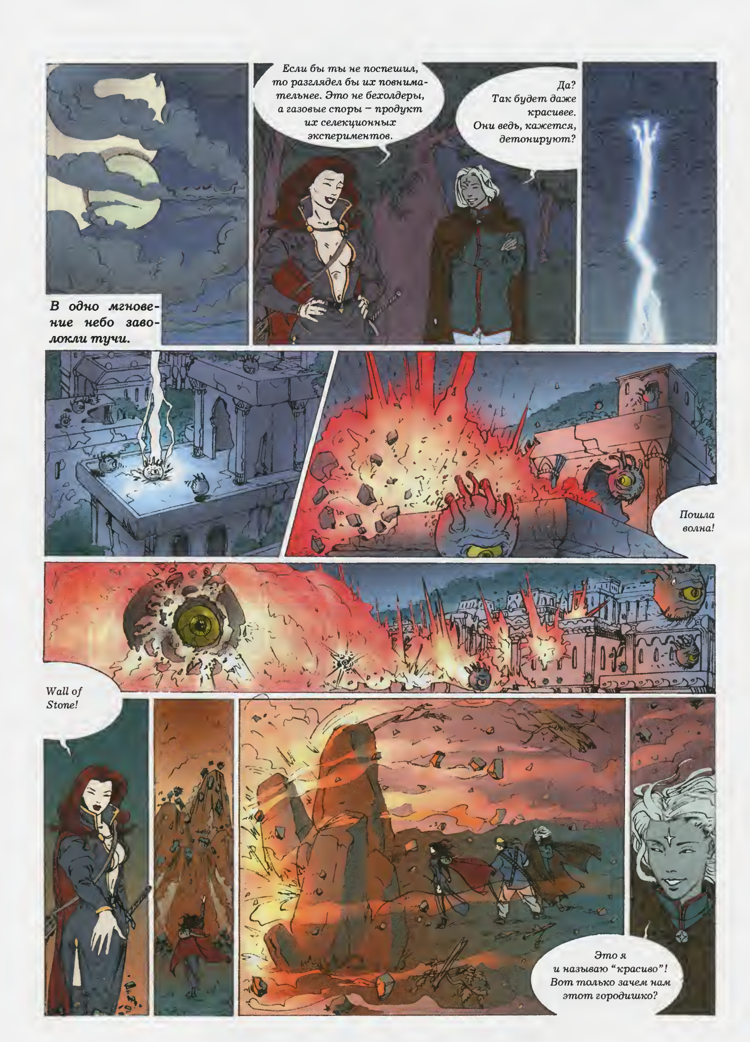
– Аминь! – сказал Шамблер, и Дьябло закричал...



Конец света



Каладанский лес... Если верить карте, через пару часов мы найдем древний город.
Это скорее не город, а развалины. Я слышал о них зловещие истории. Люди оттуда не возвращаются.
Триэле, тебе не кажется, что луны светят сегодня как-то по-особенному...
Не пытайся быть романтичным. Тебе это не идет.
А вы знаете, что какие-то две тысячи лет назад в небе была всего одна луна. Когда образовалась вторая - многие сочли это дурным знаком, и не ошиблись. Через год в нашем мире начали появляться бехолдеры.
Я думаю, связь между этими событиями есть.
Смотрите, осторожнее, я вижу на крышах сотни бехолдеров.
Чувствую, что это работа для меня. Ваша магия здесь не сработает, все же знают, что эти твари ее нейтрализуют.
Попытка не пытка. Поставим практический эксперимент.
Стой! Это же...
Call Lightning!


В одно мгновение небо заволокли тучи.
Если бы ты не поспешил, то разглядел бы их повнимательнее. Это не бехолдеры, а газовые споры – продукт их селекционных экспериментов.
Да? Так будет даже красивее. Они ведь, кажется, детонируют?
Пошла волна!
Wall of Stone!
Это я и называю "красиво"! Вот только зачем нам этот городишко?



Сценарий Александр Володкович aka Chaos Mage.

Графика Ал.
Цвет Ли.

Окончание в следующем номере.

Почта

Без ложной скромности заявляю: почта – это самый важный раздел в журнале! Не было бы меня – как бы наши уважаемые редакторы узнавали о том, что их читают? А не было бы ваших писем – и выпуск журнала превратился бы, ей-богу, в общение с пустотой, с потусторонними силами, к которым взываешь, а от них – ни ответа, ни привета. Как говорится, если вы разговариваете с Богом – это еще ничего, но если он вам отвечает... *поспешно* Нет, не думайте, я вовсе не себя имею в виду :-).

Итак, потусторонние вы мои, спасибо всем за письма, за критику и похвалы. Слава богу, пока никто не требует "убрать Леру из журнала". А к тому времени, как такие требования появятся, я уже, глядишь, научусь варить кофе "а-ля Иван Жилин", выживу его и распространю свое влияние (читай: протяну свои грязные щупальца) во все разделы.

Один раз у моего друга в журнале оказалось два диска. Один он подарил мне, почаще бы так

Для тех, кто начал знакомство с "Нави" с этого номера, краткое содержание предыдущих серий почтового раздела. Переходящее красное знамя из рук бывшей почтовой голубки приняла я, Лера. Во время последующих выходов в эфир успела поучить читателей, как писать письма, пожаловаться на погоду, пожелать удачи на переводных, выпускных и вступительных экзаменах, встать грудью на защиту Ивана Жилина... кажется, все! Продолжаем разговор... Теперь вот у меня возникла мировая идея – а может, мне самой вообще ответов не писать? Просто подбирать письма так, чтобы читатели сами отвечали друг другу? Вот, например, два нижеследующих письма, которые я специально помещаю одно за другим, а потом отвечу на оба:

Письмо №1.

Приветствую почти всемогущего редактора почтового раздела журнала Навигатор Игрового Мира. Мне интересно узнать - почему редактором почты снова стала девушка. Нет, вы не думайте, что я женоненавистник какой-то, просто девушки почему-то появляются только в почте (применительно к Навигатору). Хотелось бы и узнать их отношение к различным играм, или просто девушек не интересует ничего, кроме общения с другими людьми, что тоже иногда интересно.

Мне очень интересно узнать, чем кроме почты интересуется Лера, а? Ну в смысле какую музыку слушает, что читает (кроме Навигатора конечно), чем вообще по жизни занимается и т.д.? В каком-то номере промелькнула идея обзора в Навигаторе не только комп-х игр, но и музыки, фильмов... Мне кажется, это самая лучшая ваша идея (BIB the Tall). Да, кто такой Жилин, а? Че-то он во все встревает и навязывает другим свое мнение. Скромнее надо быть тов. Жилин, а то придет к власти кто-нить сталинообразный и укоротит кое-кому язычок, пусть и в игровой вселенной. Такое мое мнение. Избавьтесь от Жилина и ваш журнал снова станет белым и пушистым. Ну а в целом (см. БЕЗ ЖИЛИНА) мне ваш журнал глубоко симпатичен, особенно разделы стратегий и почты (только благодаря девушкам-редакторам). Вот.

Кажется, все. Ну главное я высказал – свое отношение к Жилину.

До новой встречи. Ваш друг и читатель, FiL.

P.S. Уберите Жилина. Теперь все.

Письмо №2.

Привет, Навигаторовцы!

Давно хотел вам написать, но в результате все заканчивалось мыслью "надо бы". Вот я и решил исправить это недоразумение. Но хватит лирических отступлений, перехожу непосредственно к делу. В пятом номере Навигатора встретил в вступлении следующую фразу – "Поступило предложение помещать в журнал обзоры музыкальных новинок, студенческий юмор и т.д.". Кто это предложил? Народ должен знать своих героев.....чтобы поймать и наказать как следует. Ага, вначале музыкальные обзоры поместите, затем советы домохозяйкам, потом что-то из области юный натуралист, и что получится? Ведь журнал называется "Навигатор ИГРОВОГО мира". Я не против статей о MTG, Z-зоны. Они хоть как-то связаны с играми. Но при чем тут музыка?

Ну ладно, поругал, теперь надо похвалить. Диск у вас замечательный. Это правильно, что вы стали меньше демок пихать и больше всего остального. Недолюбливаю я их. Туда не ходи, то не делай, это не трогай. У меня к вам предложение – помещайте на диск старые игрушки. Места они много не займут, а поиграть в шедевры прошлых лет интересно (например, я все никак не могу найти игрушку King's bounty). Еще хотел сказать, что авторы Нави какие-то безликие. Отсюда вывод – ДАЕШЬ ПОСТЕР СО ВСЕМИ АВТОРАМИ! Да чтоб на всю стену.

P.S. Не могу понять, почему читатели в письмах так ругают Жилина. По-моему, его комментарии очень даже уместны.

P.P.S. Один раз у моего друга в журнале оказалось два диска. Один он подарил мне, почаще бы так.

P.P.P.S. Я представляю, сколько в моем письме ошибок, но ничего не могу поделать. Все говорю себе "надо бы выучить правила русского языка", но тут появляется очередная вселенная, нуждающаяся в спасении...

Высказывал свои мысли вслух Kirilllll

(kirilllll.chat@home.ru, http://chat.home.ru/homes/kirilllll)

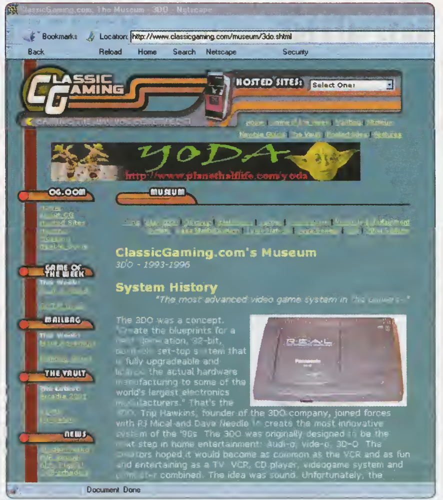
Итак, к ***Письму №1.*** Почему девушка? Так сложилось исторически. Девушки – они же мягче, покладистее, ласковее. Кому, как не им, на письма отвечать? А то посади вам кого-нибудь навроде Гоблина, и полетят клочки по закоулочкам. Да и вообще, кто еще подходит на роль "всемогущего редактора", если не девушка? Как сказал кто-то из великих, "Женщины могут все, мужчины – все остальное". Почему девушки не присутствуют в остальной части "Нави" – вопрос сложный и неоднозначный. Ну, во-первых, незримо они там все-таки присутствуют – я имею в виду облагораживающее женское влияние в лице корректоров и муз-вдохновительниц редакторов разделов (ведь есть же у них таковые?). (*ОЧЕНЬ ДАЖЕ ЗРИМО! – прим. Музы-Почти-Всех-Редакторов.*) Насчет того, почему прекрасный пол в журнале не пишет, могу только догадываться. Не так сильно он играми увлекаются в силу своей тонкой душевной организации, излишней впечатлительности, слабых нервишек и склонности сильно переживать из-за неудач. Вот я, например, когда подо мной убивают коня... эээ, прошу прощения, когда у меня герой гибнет, впадаю в трехдневную меланхолию.

Подробно о моих музыкальных и литературных вкусах писать нет места, уж очень они разнообразны,

к тому же подвержены колебаниям. Да и кому интересен длинный список? Могу сказать, что любимый автор - братья Стругацкие, в данный конкретный момент слушаю группу “Tiamat”, последний фильм, который я посмотрела, – “Блэйд”. По поводу обзора см. письмо №2, а также ответ на него. По поводу Жилина ты тоже пытаешься навязать свое мнение, которое вовсе не единственно возможное (см. опять же письмо №2) О вкусах не спорят (“сразу морду бьют” - добавляют некоторые :)), многим, в частности мне, он нравится. Вопрос закрыт.

Письмо №2. Ага испугались?! Превращать “Нави” в “Юного натуралиста игрового мира” никто не собирается. Зато в мире музыки, кино, литературы и прочих НЕигровых вещей есть явления знаковые, повлиявшие на игровой мир. Возьмем, к примеру, эпопею “Звездные войны”. Или наоборот, игровой мир влияет на прочую культуру – снимают же фильм по Tomb Raider'у. Вот о подобном можно и написать.

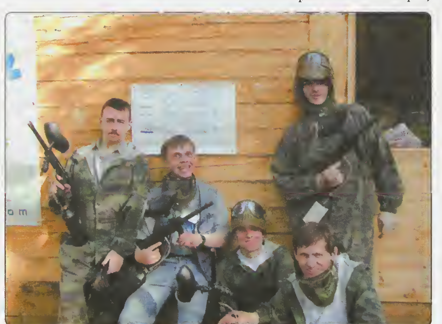
За похвалы диску - спасибо, приятственно... Насчет старых игрушек – опять вопрос вкусов и лицензионных прав. Во-первых, чтобы выложить игру на диск, она должна быть freeware – многие компании часто выкладывают для свободного распространения свои старые игры (например, первый Caesar – он, кстати, был у нас на диске). А во-вторых, не все так думают, для примера – цитата из письма Иванова Олега aka Nike'a:



● И правда, старые игры “никому не нужны”. Наверное, поэтому существует сайт ClassicGaming.com, и на него в день заходят тысячи людей

Я не совсем понимаю зачем существует рубрика Forgottenware. Хоть там и рассказывают об играх, но об играх пятилетней давности! Зачем это надо? Ведь никто в них играть не будет, даже если сможет их достать (в чем я сомневаюсь).

Дальше по ***Письму №2.*** Это авторы-то “Нави” безликие?! *прищурившись* Сдается мне, джентльмены, он хочет вас обидеть... Человек пишущий в достаточной мере выражает собственную индивидуальность словом, ему нет нужды демонстрировать свою мордашку читателям. Кроме того, фотографии дают не самое верное представление о внешности. Да и не стоит ограничивать полет фантазии читателей – пусть представляют, что хотят, не будет ни разочарований, ни предвзятых мнений. Опять же – интрига, напряженная работа мысли, народ изобретает различные версии, пытаясь угадать причину, по которой авторы “Нави” скрываются во мраке неизвестности. Зачем мы будем лишать их этого высокоинтеллектуального развлечения?



● Ну ладно-ладно уломали... Вот вам фотография с чемпионата по пейнтболу, устроенному “1C”, в котором сборная “Навигатора”, “Московского Комсомольца”, журнала “ОМ” и сайта Game.ru выиграла победу у сборной “Страны Игр”, “Хакера”, “Игромании” и Nival'a. Кто из обладателей из этих радостных физиономий работает в Навигаторе? Этого мы вам не скажем :)

...В упор не пойму вашей (коллективной) позиции насчет фоток авторов. Читатели, кажется, всеми руками / ногами ЗА! эту идею. Неужто это так дорого – взять каме-

ру и несколько раз нажать кнопочку? А может, все ваши авторы – уродливые маленькие зеленые человечки? Или их всех поголовно "ищут пожарные, ищет милиция", ищет налоговая полиция и ФСБ?

С приветом из "Крестов" маньяк Чикотилло

смущенно Ну, почти угадал... Только зачем же сразу уродливые? Напротив, симпатичные такие... А злые вороги нас разыскивают, чтобы пустить на опыты! Так вот и гоняются – и пожарные, и милиция, и Интерпол, и КОМКОН-2, и наводящий ужас на зеленых человечков всей галактики Фокс Малдер. Так что лучше мы и дальше будем скрываться. А то в выпотрошенном ксенологами состоянии выпускать журнал не очень удобно...

Привет Лера!

Пишу тебе дабы высказать своё отношение к изменениям в журнале... Первое: очень порадовался на раздел "strategy" & RPG. Обычно там царил хаос, и определить где статья начинается/заканчивается иногда было сложно. Но там, видать, серьёзно взялись за работу и сдвиги к лучшему оч даже видны...

Второе: Касательно новшеств в лице "убойных фраз" в рамочках и вступлениях во всё тех же рамочках... Ничего против второго я не имею. Это даже, имхо, оч неплохое новшество. (хотя было бы лучше, если бы вы шрифт там чуть-чуть уменьшили) Но вот насчёт первого - это вы уж извините... Представьте: сижу Я! И читаю НИМ... Отдел Почты... Итак: "Зерги вам не нравятся? Да вы их просто готовить не умеете!" (цитата не дословная) Тут всё хорошо: на моём лице блуждает счастливая улыбка, глаза светятся и т.д и т.п. Читаю дальше: (а дальше шла рамочка!) "Зерги вам ....." (в общем тоже самое). Моя реакция: хорошее настроение обнуляется и читать дальше уже просто нехочется! Мораль: убрать эти рамочки нафиг! Если вам так хочется подсказать народу где нужно смеяться, то можно просто выделить то предложение жирным курсивом... Ладно ещё, если бы в рамках был уникальный текст, но банальное повторение - это не есть круто!

Третье: повторение статьи... Ничего... С кем не бывает!

Четвёрое: Z-zone быть! (И ПОБОЛЬШЕ, ПОБОЛЬШЕ!) (это я к вашему спору, описанному Игорем Бойко)

Пятое: Порадовался на раздел ХУМОР! Мне понравилось!

ЗЫ: Вместо рамок поставьте лучше лишние скринсавы.

ЗЗЫ: Сохранение "нашей драгоценной" орфографии - это здорово... но жестоко :)

Пока! Это был Иванов Игорь aka Novice

marina-mpu@mtu-net.ru

Video
American McGee's Alice
Blade
Dragon's Lair 3D
Empire Earth
Grand Prix 3
Halo
Heavy Metal: FAKK 2
MechWarrior 4: Vengeance
Starship Troopers

Patches
Aces High 1032-1033
Diablo II 1.02
Icewind Dale 1.01 beta
Lemmings Revolution
Q3Fortress 1.05E
Terminus 1.1-1.4

Drivers
S3 Savage 2000 9.51.01
3Dfx VooDoo5 1.00.01 win98
3Dfx VooDoo5 win 2000
Detonator 5.32 Win98
Detonator 5.32 Win NT4
Detonator 5.32 Win2000

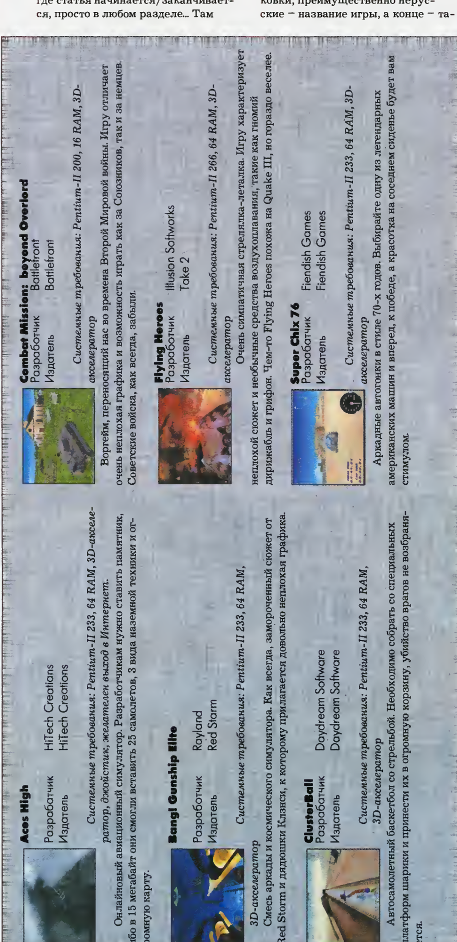
Files
3Aline Screensaver
3DExplorer – универсальный 3D-вьювер
Antiviral Toolkit Pro 1.32-Антивирус лаборатории Касперского
BElements 3D Screensaver
DooM Legacy 1.29-отличный порт DooM. Добавлен free look для мыши, прыжки и многое другое. Имеется поддержка OpenGL.
Dynamania Screensaver
Glblocks-трехмерный Тетрис
GLQuake 1.13a последний вариант GLQuake. Поддерживаются динамические тени и bump mapping.
Kinemorphic 3D Screen Saver
Kyodai-вариант японской игры Моджонг.
SpaceBattle Screensaver
VooDoo 5 Overclocker-«разгонялка» для видеокарт семейства VooDoo 5
WinZip 8.0 – новая версия популярного архиватора

Bonus
Демки от nip.Polosat1y. Представлены демки как для Quake III, так и для Quake 2 и Unreal Tournament.

Special
Wallpaper'ы по теме Diablo 2. 800X600 и 1024X768



Как мне показалось, определить, где статья начинается/заканчивается, просто в любом разделе... Там в начале такие большие черные буковки, преимущественно нерусские – название игры, а конце – такая рамочка цветная с циферками – рейтинг... Но, может, я не права? Может, стоит порекомендовать авторам в конце писать "The End"? :)



Aces High
Разработчик HiTech Creations
Издатель HiTech Creations

Системные требования: Pentium-II 233, 64 RAM, 3D-акселератор, джойстик, желателен выход в Интернет.

Онлайновый авиационный симулятор. Разработчикам нужно ставить памятник, ибо в 15 мегабайт они смогли вставить 25 самолетов, 3 вида наземной техники и огромную карту.

Bang! Gunship Elite
Разработчик Rayland
Издатель Red Storm

Системные требования: Pentium-II 233, 64 RAM, 3D-акселератор

Смесь аркады и космического симулятора. Как всегда, замороченный сюжет от Red Storm и дядюшки Клэнси, к которому прилагается довольно неплохая графика.

ClusterBall
Разработчик Daydream Software
Издатель Daydream Software

Системные требования: Pentium-II 233, 64 RAM, 3D-акселератор

Автосамолетный баскетбол со стрельбой. Необходимо собрать со специальных платформ шарики и принести их в огромную корзину, убийство врагов не возбраняется.

Combat Mission: beyond Overlord
Разработчик Battlefront
Издатель Battlefront

Системные требования: Pentium-II 200, 16 RAM, 3D-акселератор

Воргейм, переносящий нас во времена Второй Мировой войны. Игру отличает очень неплохая графика и возможность играть как за Союзников, так и за немцев. Советские войска, как всегда, забыли.

Flying Heroes
Разработчик Illusion Softworks
Издатель Take 2

Системные требования: Pentium-II 266, 64 RAM, 3D-акселератор

Очень симпатичная стрелялка-леталка. Игру характеризует неплохой сюжет и необычные средства воздухоплавания, такие как гномий дирижабль и грифон. Чем-то Flying Heroes похожа на Quake III, но гораздо веселее.

Super Chix 76
Разработчик Fiendish Games
Издатель Fiendish Games

Системные требования: Pentium-II 233, 64 RAM, 3D-акселератор

Аркадные автогонки в стиле 70-х годов. Выбирайте одну из легендарных американских машин и вперед, к победе, а красотка на соседнем сиденье будет вам стимулом.

"Убойные фразы" нужны, дабы привлекать внимание. Листает читатель этак небрежно журнал, скользя глазами по страницам... и натыкается на такую рамочку. И становится ему очень интересно почитать и выяснить, к чему зто было сказано. И углубляется он в процесс чтения. А те, кто прочитывает журнал сразу от корки до корки, могут зти рамочки пропускать.

Вот еще цитата из письма по поводу проблем с "великим и могучим":

...А оставлять нетронутой орфографию (да и пунктуацию тоже, чего уж там) - очень удачная фишка :) Письмо остается в неприкосновенности, за ошибки можно зацепиться и склепать какой-нибудь прикол, плюс не надо делать лишней работы по поиску орфографических/пунктуационных ошибок :)

Всего хорошего, ваш постоянный читатель Кудашкин Александр aka Mechanic_e04

Сохранение орфографии – производственная необходимость. Представьте – начинаю я поправлять сначала орфографические ошибки... потом запятые расставлять... потом мне покажется, что слово неправильно подобрано, и я его заменю... потом захочется поменять порядок слов в предложении, порядок абзацев... короче, закончится зто тем, что я просто перепишу все письмо заново. Так чего мелочиться, давайте я сама письма буду отстукивать.
На правильном русском языке, без орфографических и пунктуационных ошибок. Не хотите? Тогда уж, братцы-читатели, сами постарайтесь писать грамотно. Не надейтесь на добрую тетю, которая ваши ошибочки и опечатки поправит. К тому же иногда сложно отделить ошибки от заковыристых зкспрессивных выражений... А также трудно иногда продраться через нагромождение мыслей, чтобы правильно расставить запятые. Нет, лучше будем оставлять ваши письма в неприкосновенности, непричесанными, живыми и тепленькими. Я же за ваши ошибки не цепляюсь – да что там, каждый может ошибаться, и я в том числе.

Снова в киоске лежит свежий номер "Навигатора", пусть и опоздав туда на полторы недели относительно всех остальных журналов. Купить или нет? Гм... Как обычно, беру. Обложка уступает место привету от Бойко, дальше новости, аркады, q-zone, стратегии

... Я двигаюсь дальше, в глубь журнала. Не интересное мне - пролистываю, на интересном задерживаюсь дольше. И чем дальше читаю, тем больше понимаю что этот номер в принципе ничем не отличается от остальных. Все это было! Нет, игрушки рассматриваются новые, но те эмоции и сведения, которые честно пытаются донести до меня авторы со страниц журнала, остались неизменными со времен первого квейка.

В чем принципиальная разница между первым квейком и третьим? Да, графика лучше, да - оружие другое, другая динамика. Все портит одно "но" - принцип остался неизменным. Бегаем, стреляем... Сколько раз можно играть в одну и ту же игру, пусть и с разной графикой ? Ну раз, ну два, ну три ... А десять ? Не надоест ? Хорошо, надоело. Перешли к стратегиям. Раз поиграли с старкрафт, два - в его клон, три - в его клон .... Не надоело ? Пошли в РПГ. Далее повторить. К чему этот абзац ? А к тому, что то же самое происходит и на страницах журналов. <...>

Единственное, из-за чего я покупаю "Навигатор" - это статьи, посвященные не играм как таковым, а игровому и околоигровому сообществу. В последнем навигаторе таких было не мало - и рассказ о чемпионате по Q3, и энциклопедия стратега, и про модели к Sims, и UO, и RAF и ...и .... и ....

Черт возьми, читать подобное лично мне намного интереснее, чем обзоры, привью и солюшены. Ну казалось бы - я ведь со времен какой-то древней вертолетной леталки (еще на "Поиске" играл, как сейчас помню) ставил симуляторы всего летающего только чтоб минут пять помучится и стереть - ну не лежит у меня душа к подобным "симуляторам". А статью про RAF прочел сходу ! Ну интересно мне знать - как оно там. Статья позволила мне почувствовать на какой-то миг себя в небе, прикоснуться к той жизни, которой живут пилоты из RAF, ощутить и понять _смысл_ их существования. А "извечный" сериал, посвященный UO ? Вот где страсти, по напряженности способные дать сто очков вперед многим бульварным романам. Сколько номеров назад началась эта поистине эпическая сага ? :-) Горечь поражений, серые будни и сладость побед - как бы мне хотелось оказаться там ! А ведь сколько онлайновых игрушек еще впереди ! <...>

Ну а почему все это я пишу вам, в "Навигатор" ? Хм. Я ведь не один такой. Вот гляжу на своего одноклассника. Те же симптомы. Поиграл - бросил. Поставил другую, день побегал - бросил. А ведь раньше мы с ним на пару скупали _все_ что выходило на рынке и играли до одури. А сейчас? Вместо того чтобы вечерами "монстров гонять" он тихо и мирно смотрит телевизор... А сколько будет таких как мы через год, через два ? Люди, знаете ли, растут. И вырастают из рамок таких детских (и в то же время таких взрослых) игр. Что вы как журнал сможете нам предложить тогда ? <...>

Игроки вырастают и перешагивают ту нишу, на которую ориентированы сегодняшние игровые журналы. Им "хочется странного", хочется того, что вы просто не готовы им предложить. Им хочется чтобы был журнал, который можно можно просто _читать_ . Читать весь, целиком. И таких людей будет, я думаю, все больше. Не пора ли задуматься?

Не пора ли задуматься о хорошем околоигровом журнале ? С _минимумом_ обзоров, солюшенов и привью. Где основное место было бы отдано аналитическим статьям, где "Записки на манжетах" перешли бы с манжет на лист бумаги, да и не на один ? Где можно было бы почитать и хроники из многих онлайновых игр, и настольных тоже. Ведь столько интересного вокруг! Мир игр не ограничивается одними играми, правда ?

white knight
w_knight@mail.ru

Разумеется, мир не ограничивается одними играми! Есть еще путешествия, спорт, политика и много всего прочего, и каждый сегмент этого мира освещает и пресса, и кинематограф, и литература, и живопись, и..., и..., и... Нужны напряженные страсти? Тогда не стоит увлекаться бульварными романами, а можно почитать что-нибудь настоящее, эпическое... Да хоть "Слово о полку Игореве"! А про пилотов, наверное, в специализированных журналах еще больше пишут. Опять же фильмы есть – вроде "Into the Sun". Рекомендую тем, кто хочет "почувствовать себя в небе".

Людям свойственно расти... это нормально. Ни авторов "Нави", ни производителей компьютерных игрушек это не пугает. Рано или поздно любому, даже самому заядлому геймеру могут надоесть ВСЕ игры, и он увлечется чем-нибудь другим. Зато ему на смену придут новые геймеры! И теперь уже они будут просиживать ночи над очередным клоном "Старкрафта" и запоем читать "НИМ" – весь, целиком. А если сделать "хороший околоигровой журнал", то это будет уже не "Навигатор", а, скажем, "Аналитик игрового мира". Ведь у "Нави" цель – помочь сориентироваться в огромном море компьютерных игр, немножко развлечь, немножко помочь, а вовсе не заставить задуматься о смысле жизни. А то, что разнообразия на рынке компьютерных игр не наблюдается – извините, наезд не по адресу. Это производителям надо возмущенные письма писать!

Почту ныне, и присно, и во веки веков разбирала по косточкам Лера.

При перепечатке писем ни одной опечатки не пострадало, орфография и пунктуация сохранены в первозданном виде.

Без комментариев

Нет, все таки бессовестные люди работают в Навигаторе... Нельзя же делать такой омерзительно, бесстыдно интересный журнал. Вот, я, например. Купил его, съел почту, закусил юмором, выпил комикс и понеслась... Остановиться смог только в 3 часа ночи, прочитав статью о =РАФ=. Хорошо хоть у меня выходной был. И вообще, теперь у людей есть новое увлечение - читать журналы о компьютерных играх. Я уже вижу как через десять лет появятся "старики" - этакие мешки с песком, нудящие про "старые-добрые", которые были в их время и новички, читающие по 5-6-ть журналов в месяц. А там глядишь и журналы, рассказывающие о прессе про игры, вылупяться...

Действительно, разве нормальный человек может еле-еле прервать чтение журнала среди ночи, да и то только потому что голова раскалывается и надо спать?

На самом деле я пытаюсь сказать, что меньше Вам надо слушать всяких, которые кричат - вот сделайте это лучше, то лучше, потом здесь исчо.

Если Вы так поступите, то придется читать весь журнал в первый день. А потом будет ломка до следующего номера.

Знаете, как дело обстоит? Я иду (бегу то есть), покупаю себе Нави. И тут (смешно сказать) появляется страх, что я не успею его дочитать до следующего номера, и я поедаю его за два-три дня. Потом? Потом месяц сижу и жду Навигатора.

Вообще, какой-то нездоровый интерес у меня к Вашему журналу. Вот вышла Дьябла 2... Я не отношусь к той части общества, которая играет до упаду, а потом пишет, говорит, кричит - Дьюк Ньюкем - м.....й (астда %)). Так что хочу сказать - я ФАНАТ СТРАШНЫЙ Дьяблы. Но речь не об этом. Речь о том, что денег на Дьяблу нэт. И что-же? Я бегу и покупаю Нави.

Дьяблы, кстати у меня до сих пор нет... Минута молчания в память о моей крыше...

Но я Вам отомстю и мстя мой будет ликом страшен! Я завалю Вас письмами по поводу журнала. А что бы единственная добрая душа в редакции - Лера, не страдала незаконно, я буду писать заголовке "в РПГ", "в Акшн" и т.д. Трепесчите!

Don't lose your head.

Romiras aka Роман Зорин

Здрасте вам, навигаторы!

Моё второе письмо Вам (с большой буквы, потому, что уважаю Вас) Пишу вам по поводу солюшна для AoE2 в номере 10 (30) 1999, написанного BIB The Tall-ом. Уважаемый Игорь Бойко, (в компании за Монголов) в миссии, где надо замочить предателя Куш лака не обязательно строить замки в глубине вражеской территории. Достаточно просто создать орду мангудаев, спугнуть Куш лака и идти в самый западный угол карты (там ошивается Куш лак). По дороге туда ни на кого не наезжаем. Находим предателя и всё, мужик в ауте, миссия пройдена!!! Только, конечно, весь кайф от стратежничества потерян:(. И ещё, миссия, где надо замочить Русских (ох, не любят нас капиталисты проклятые :)) и Хорезмское царство. По поводу ловушки на персов, там, по моему надо отстроить 4 замка, столько же башен и осадную мастерскую.
При этом в замках и башнях как можно больше мангаудаев и рабочих должно бить для усиления огневой мощи и залатывания дыр, Пушечные галеоны, требушеты, катапульты должны бить по тому месту(по дырке в стене: нажать надо "атаковать землю"), обнести замки стеной, и только тогда у вас появится малейший шанс, что все ваши укрепления не будут снесены толпой элитных слонов, паладинов, конных лучников, осадных орудий!!!И пойдет там не 20-25 слонов как описано в солюшне, а 40-45.!!!!

Ну, пока, всё. Если ещё чего-нибудь найду, то обязательно напишу. По поводу одного письма, которое написал некий А.Васнев aka Chip, указывая на неправильно проставленную оценку игры "Planetscape: Tornment". Одно из трех:

1) Он слушал, что ему говорят приятели, а они в свою очередь говорили то, что он (Васнев) написал в своем письме.

2)Он не играл в эту игру.

3)Он не может выявить плюсы у отличной геймы, коих десятки.

Поэтому, я прихожу к выводу, что это (письмо А.Васнева) было не критикой, а фантазией воспаленного мозга. И пусть на меня никто не обижается.

Ну вот, собственно и всё. Пока!

Nickel aka SunStalker aka Гога

З.Ы. Журнал ваш самый лучший!!! И неповторимый!!!

Читатель - читателю

Мне 14, люблю RPG, RTS, спортивные симуляторы, Квесты (а в особенности Larry7: Leasure suit.) Я хотел бы переписываться со всеми, не зависимо от рассы, цвета кожи, религиозных и политических убеждений и прочей ерунды. Пишите по адресу olga_p@telekom.ru. Жду писем, отвечу всем 100%

Внимание! Образуется клан по игре в ку2, ку3. Название до конца не придумано, но предположительно это будет [KiKoZ] или [KiK]. Начинающих просьба не беспокоить. Со мной можно связаться следующими способами: телефон 582-37-02, ICQ 61761057,e-mail:chek2355 @aport.ru. -= Fgod =-

"Без Комментариев" и "Читатель — читателю" набивала своей лапкой ручная Лерина мышка



Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера Чашечникова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider 1LM
(***http://www.ilm.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 28.000 экз **З**. 3432

Цена договорная.